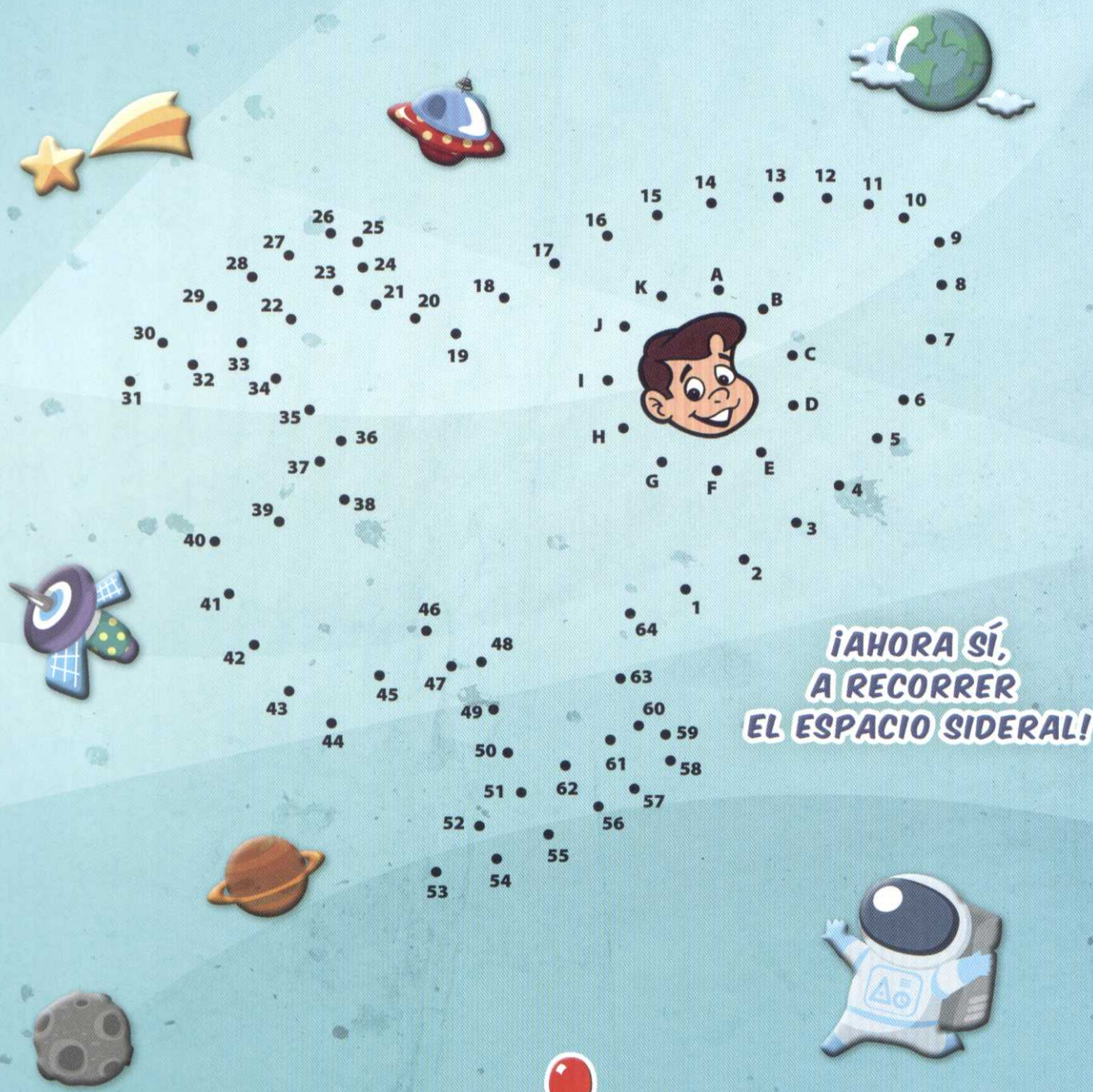
ESPECIAL: JUEGOS QUE VIENEN PARA 2013 Y 2014
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
ADÉNTRATE EN
GAME & WARIO
NEW SUPER LUIGI U
Precio $30.00 M.N.
Año 22 No.8
020913
SUPER SMASH BROS.
PARA Wii U Y NINTENDO 3DS
ANIMAL CROSSING: NEW LEAF
TIPS PARA INICIAR TU ALCALDÍA

CHABELO DESEA REGRESAR A LA TIERRA, PERO NECESITA DE TU AYUDA PARA ARMAR SU NAVE ESPACIAL.

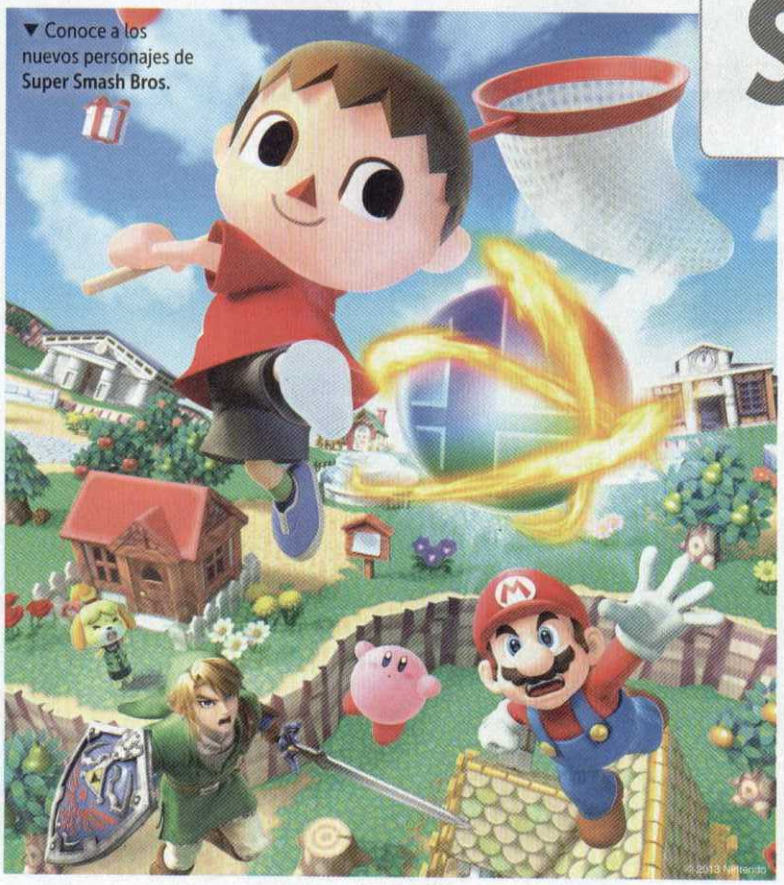


¡AHORA SÍ, A RECORRER EL ESPACIO SIDERAL!

EN FAMILIA CON CHABELO

DOMINGO 7 DE LA MAÑANA

SUMARIO



▼ Conoce a los nuevos personajes de **Super Smash Bros.**

▲ **Luigi** consigue una nueva aventura para Wii U.

GUÍA DE COLOR

Wii U

N3DS

Wii

NUESTRA PORTADA

34 **Lo que viene para Wii U y Nintendo 3DS**

La pasada Electronic Entertainment Expo nos dejó bastantes títulos por esperar para las consolas de Nintendo. En esta edición, analizaremos cada uno de ellos, y te comentaremos nuestras opiniones.

Algo de nuestro variado menú

34 · Super Smash Bros.
40 · Bayonetta 2
42 · DKC: Tropical Freeze
46 · Mario Kart 8
52 · Pokémon X/Y
56 · Sonic Lost Worlds
60 · Super Mario 3D World
62 · TLOZ: A Link Between Worlds

REVIEWS

20 **New Super Luigi U**
El primer DLC para **New Super Mario U** ofrece más de 80 nuevas misiones donde **Luigi** es el estelar.

26 **Game & Wario**
Conoce la última aventura de este sarcástico personaje que ahora nos trae diversión para Wii U.

28 **Mighty Switch Force 2**
Patricia Wagon se pondrá el traje de bombero para apagar los mayores incendios de la ciudad.

30 **Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara**
Un clásico de Arcadia llega a Wii U para revivir aquellas épocas de las aventuras multijugador.

32 **Mutant Mudds**
Divertido juego al estilo pixel, donde controlarás a un personaje de nombre **Max**, a través de distintas misiones en diferentes planos visuales.

SUMARIO
Agosto 2013

▲ La cacería en **Monster Hunter**, continúa en **Tanzia**.

◀ **Golden Axe** Todo un clásico en las arcadias.

▼ Llegó el momento de que inicie tu vida en **Animal Crossing: New Leaf**.

COMUNIDAD

6 **Pasacartas**
Aclaramos todas tus dudas, como cada mes, dentro de esta popular sección.

10 **Foros y redes sociales**
La comunidad de Club Nintendo siempre tiene algo nuevo que compartir.

12 **Galería**
Encuentra los mejores dibujos y fotografías del mes en estas páginas, ¡sólo obras de arte!

TIPS

80 **Animal Crossing: New Leaf**
¿Eres nuevo en el pueblo? Con nuestros tips te sentirás como el vecino más famoso.

DE INTERÉS

14 **Top News**
Conoce los temas de moda en el medio.

16 **Party Mode**
No te puedes perder esta interesante sección con detalles de la pasada E3.

70 **Wario Awards**
No importa qué tan ruda sea la verdad, **Wario** jamás se quedará callado, te divertirás.

74 **Uno con el Control**
¿Prefieres jugar por ganar o por diversión?

77 **El Gremio**
Técnicas y estrategias para todos los cazadores.

86 **Arcadias**
Regresemos juntos algunos años atrás.

Wario Awards

Con su típico humor, **Wario** nos dará un repaso por algunos de los juegos que, según él, no debieron salir jamás.

Etiqueta tus útiles
Serás la envidia de tus compañeros

Para que jamás se te vuelvan a perder tus cuadernos, te preparamos algunas imágenes para identificarlos.

PIKMIN 3

¿Serás Nuestro Líder?

Juego y consola se venden por separado.
©2013 Nintendo. Pikmin and Wii U are trademark of Nintendo. Visit us at www.nintendo.com

Nintendo

SOLO PARA Wii U

EDITORIAL

Agosto 2013

Wii U o Nintendo 3DS, no importa cuál tengas, vendrán excelentes juegos

▲ Un nuevo personaje *rockea* en **Super Smash Bros.**

Esta es una edición especial, ya que como cada año que se anuncian títulos por parte de Nintendo y terceros, nosotros los reunimos y te los presentamos. Ahora tú decides cuál de estos grandes juegos que llegarán entre 2013 y 2014, estará en tu consola. La verdad es que podemos armar fácilmente un *top ten*, con desarrollos que no podrían quedar fuera de nuestros catálogos. Claro está qué según los géneros que te gusten, la lista podría variar. De inicio, yo me quedo con estos cinco títulos: **Mario Kart 8**, **Super Smash Bros.**, **Watch Dogs**, **TLOZ: A Link Between Worlds** y **Yoshi's New Island**. ¿Qué dices, quieres conocerlos, además de otras opciones? ¡Continúa leyendo tu Club Nintendo y los encontrarás!

En la editorial, el año se está pasado de manera vertiginosa, parece una carrera de **F-Zero**, tal cual. Nos encaminamos hacia su cierre y tenemos muchos planes para que la revista sea aún más de tu agrado. Ya estaremos comunicando las novedades que tendremos, por aquí y por nuestras redes sociales. ¡Mantente al pendiente!

Toño Rodríguez
Editor

CLUB NINTENDO

Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210, México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@revistaclubnintendo.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra Monroy

EDITORIAL
EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez González
INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández Baez
Juan Carlos García Aragón "Master"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
CORRECCIÓN DE ESTILO
Gerardo Escalante Mendoza

ARTE
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑADOR
Marvin Rodríguez Zamora
DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado Arce
COORDINADORA DE OPERACIONES
María de Jesús Hurtado Ramos
COLABORACIÓN
Alejandro Ríos Díaz de León "Panteón"

DIGITAL
DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete Alfeiran
DIRECTOR CONTENIDOS ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

RELACIONES PÚBLICAS
COORDINADORA
Monserrat Ruiz Camacho
GERENTE
Israel Lara Guillen

PUBLISHER
Fabiola Andrade Morales

VENTAS
DIRECTORES DE CUENTAS
Oscar Gaona Lozano
Héctor Lebrija Guiot
Enrique Matarredona Arrechea
Christian Rojas Barrero
Tel: 5261 2600
DIRECTOR DE MARCAS Y DIGITAL
Ernesto Sánchez Castañeda
REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estevez
REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano

MARKETING
DIRECTORA DE MARKETING
Patricia Cárdenas Godoy
DIRECTORA DE COMUNICACIÓN ESTRATÉGICA
Patricia Martínez Trujillo

OPERACIONES
DIRECTOR DE OPERACIONES
Hugo Ríos Chaverra
DIRECTORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno
DIRECTORA DE PRODUCCIÓN
Refugio Michel García

FINANZAS
DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

EDITORIAL Televisa

TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VP CENTRO Y SUDAMÉRICA
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTORA GENERAL MÉXICO, EUA Y PUERTO RICO
Martha Elena Díaz Llanos

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines
DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal

ivm Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO**. Marca Registrada. Año 22 N° 8. Fecha de publicación: Agosto 2013. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Francisco Javier Martínez Staines. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 23 de mayo de 2012, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. De C.V., Democracias 116, Col. San Miguel Amantla, Azcapotzalco, México D.F., C.P. 02700, Tel. (55) 5354-0100
Impresa en Chile por: QUAD GRAPHICS CHILE S.A., AVENIDA GLADYS MARIN 6920 ESTACION CENTRAL SANTIAGO CHILE

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso. (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315, Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11. Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© **CLUB NINTENDO**. Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2009. Nintendo. All Rights Reserved.
Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN MÉXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2013.

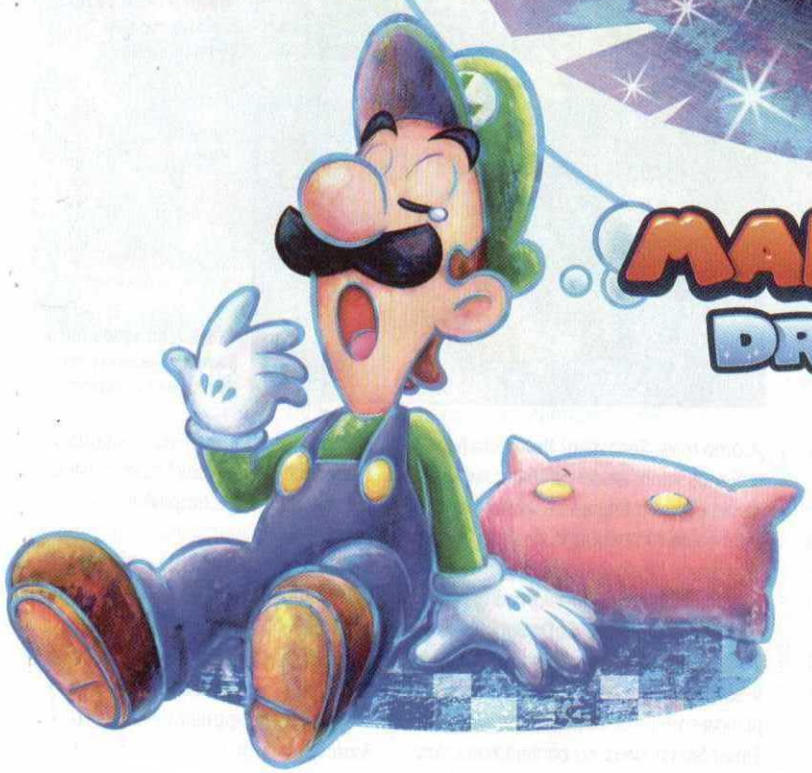
ISSN 1665-7888

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

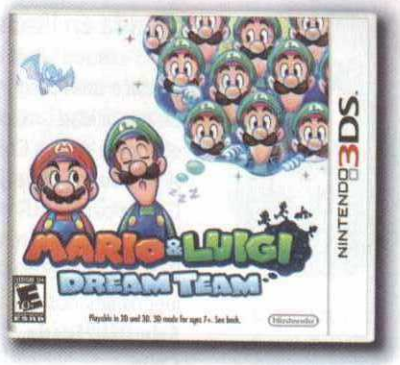
SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

¡EXPLORA DOS MUNDOS!



MARIO & LUIGI DREAM TEAM



SOLO PARA NINTENDO 3DS™

Usa la función de Control Parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.

© 2013 Nintendo. Developed by ALPHADREAM. Nintendo properties are trademarks of Nintendo. Visite www.nintendo.com

Pasacartas

Agosto 2013

Nintendo se presentó en la E3 2013 con la mejor alineación *First Party*.

Luigi comenta

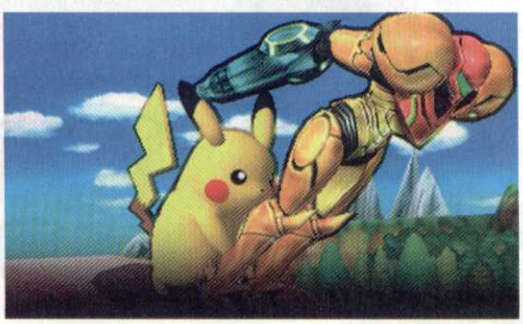
¡El 2013 es mi año! Y lo puedes fetejar conmigo en **New Super Luigi U**, ya está disponible en eShop o en formato físico a partir del 25 de agosto.

Super Smash Bros. en 3D

¡Hola, **Club Nintendo**! Quiero felicitarlos por sus nuevas portadas.
¿Cuándo se estrenará **Super Smash Bros.** para Nintendo 3DS?
¿Van a sacar **Super Mario Bros. 3** para la eShop de N3DS?
Diego Jackson
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Diego! La próxima edición de **SSB** aún no tiene fecha específica; pero es un hecho que llegará en 2014 para Wii U y N3DS, si quieres más info, checa las páginas del reporte de la E3 en esta edición. En cuanto a **Super Mario Bros. 3**, estuvo como descarga para Nintendo 3DS, pero sólo para los usuarios de club.nintendo.com; espero que pronto lo lancen para el público en general y mejor aún si lo rehicieran en 3D.

◀ **Super Smash Bros.** con aspecto *Cell Shading* en N3DS.



◀ **Pikachu** ayudando a **Samus** a hacer el paso de Smooth Criminal.

Tienda en línea Nintendo

¡Hola a todos! Les envío saludos y también unas preguntas:
De casualidad, ¿saben cuándo llegará la eShop de Wii U a Chile?
¿Han confirmado el juego **Call of Duty: Ghosts** para Wii U?
¿Podrá jugarse el nuevo **Super Smash Bros.** en línea entre Wii U y 3DS o serán juegos aislados el uno del otro?
Sebastián Ojeda
Chile

¿Cómo te va, Sebastián? Por ahora no tenemos información de cuáles serán los países que se integrarán a las funciones en línea de Nintendo o cuándo; si nos enteramos de algo, les avisaremos.
Ya terminó la E3 y Activision no habló sobre una edición de **CoD: Ghost** para Wii U; esperemos que pronto nos den la sorpresa de que sí llegará, ya les platicaremos. Por último, el próximo **Super Smash Bros.** no contará con *cross-play*, como se había dicho al principio, esto lo dijo el propio Sakurai, ya que los escenarios de cada edición son distintos y, por lo tanto, no compatibles.

Las exclusivas del erizo azul

Hola, últimamente he esperado que saquen un juego del famoso puercoespín de SEGA. ¿De casualidad tienen planes de sacar algun nuevo juego de este popular personaje?
Amir Romer
Facebook

SÍ
NO

@NakamaSLink
Vía twitter

¿**Metal Gear: Ghost Babel**, está en Consola Virtual?

NO

Omar E. Rea
Vía correo electrónico

¿Saldrá **The King of Fighters '99** para la Consola Virtual antes de que Wii por fin muera?

SÍ

Esteban Lazo
Vía Facebook

¿**Peppy** se fue para siempre del equipo **Star Fox**?

NO

▲ **Trine 2: Director's Cut** es una épica aventura para tres jugadores.

▲ En eShop, también puedes comprar grandes títulos como **NSMBU**.

Carta del mes

Promoción Digital Dexule Wii U

Hola, **CN**, me gustaría felicitarlos por sus casi 300 números, y me agradaría respondieran lo siguiente:
¿Qué significa la leyenda "Deluxe Digital Promotion" que viene en la caja del Wii U Deluxe Set?
En la caja del Wii U dice que es compatible con casi todos los juegos y accesorios de Wii, ¿es cierto?
¿Se puede usar un disco duro externo en otro dispositivo después de usarlo en Wii U?

Antonio Reyes
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Antonio! La promoción Digital Deluxe es una exclusiva del paquete "Deluxe" de Wii U y te incluye en el servicio de bonificaciones de Nintendo, regresándote el 10% de tus compras "en línea" en crédito virtual para usar en futuras compras dentro de eShop. En cuanto a la compatibilidad de accesorios, básicamente son todos, ejemplo: Balance Board, Wiimote, Control Pro, barra de sensor, etc. Ahora bien, con respecto al disco duro, antes de usarlo en Wii U, debes darle un formato especial, por lo que será de uso exclusivo para la consola, a menos que lo formatees nuevamente para ser compatible con PC o Mac. La capacidad máxima permitida para un disco duro es 2 Tb; sin embargo, se recomienda que tu disco cuente con alimentación externa de energía para evitar posibles interrupciones de datos.

¡Hola, Amir! SEGA anunció dos títulos exclusivos para Nintendo: **Mario & Sonic at the Sochi Olympic Winter Games** y **Sonic: Lost Worlds**; además, ya hay algunos de sus juegos en la eShop, así que habrá tanto títulos nuevos como clásicos reestrenados.

Nueva película de Pokémon

¡Hola, **Club Nintendo**! Quiero saber sobre próximos lanzamientos. ¿Cuándo se estrena la película número 16 de **Pokémon** en América Latina? ¿Habrá un juego de **Pokémon** en Wii U? ¿Lanzarán algún título nuevo de la serie **Pokémon Ranger** para Nintendo 3DS?

Tomás Salazar
Vía correo electrónico

¿Cómo estás, Tom? La próxima película de **Pokémon**, que posiblemente lleve el nombre "**Extreme peed Genesect and the Reawakening of Mewtwo**" se estrenó en Japón en julio pasado, y aún no se revelan fechas de lanzamiento para otros continentes. La temática toma elementos del próximo juego para N3DS, **Pokémon X/Y**; donde **Mewtwo** se muestra como uno de los primeros personajes en "despertar" a una nueva forma más poderosa para enfrentar la invasión de la armada **Genesect**. Para finales de agosto, llega **Pokémon Rumble U** a la eShop. Se trata del primer título de la serie para consola casera desde **Pokemon XD: Gale of Darkness** en (Nintendo GameCube). En cuanto a **Pokémon Ranger**, no hay noticias de secuelas próximas; pero si nos enteramos de algo, se los diremos de inmediato.

▲ **Luigi** apareció por primera vez junto a su hermano en 1983.

© Nintendo

@LucasZamorano3
Vía Twitter

¿**Monster Hunter 4** llegará a América?

SÍ

Martín K.
Vía correo electrónico

¿Saldrá **Call of Duty: Black Ops 2** para Nintendo 3DS?

NO

Sampieri A. P.
Vía Facebook

¿Puede que salga un **Kirby** en 3D para este año?

NO

▼ Así se ve **F-Zero** en Arcadia, ¿te imaginas cómo sería en Wii U?

◀ Ojalá que Namco cambie de parecer.

▲ Una clásica aventura de **One Piece** para Nintendo 3DS.

▼ **Luffy** es un heróico pirata.

Luffy no viene a América

Vi en Internet que saldrá –en N3DS– **One Piece: Romance Dawn**, pero sólo en Japón y Europa; no confirman nada para América. Mi pregunta es, en caso de no poder llegar a EUA en formato físico, ¿podría llegar en la tienda de Nintendo para descarga virtual?

Kc Gamer
Vía Facebook

Así es, mi estimado **Kc**, la siguiente aventura de **Monkey D. Luffy** para N3DS no llegará a nuestro continente, ¿por qué? No lo sabemos. Namco Bandai no emitió ningún comentario adicional a "No tenemos planes para llevarlo a América". Tampoco dijeron si aplica a la versión digital, aunque lo más seguro es que así sea. **One Piece: Romance Dawn** estará disponible desde agosto y en Europa en noviembre de este año.

El regreso de un héroe

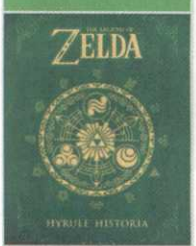
¡ Hola! Soy fan de los juegos del Sr. Miyamoto y tengo unas dudas que me gustaría que me aclararan.
¿En qué parte de la línea del tiempo estará **TLOZ :A Link Between Worlds**?
¿Saldrá un **F-Zero** para la Wii U ?

Juan Carlos Ortíz
Vía Facebook

Es continuación del ícono de SNES, **A Link to the Past**, por lo que se desarrolla posterior a los eventos de **Ocarina of Time** y previo a **Oracle of Ages y Seasons**. De hecho, conserva el concepto *Light* y *Dark World* que vimos en SNES, así como también hace referencia al estilo visual en diseño de escenarios y calabozos. Por su parte, Nintendo no ha dicho nada sobre un nuevo desarrollo de **F-Zero**, pero todo indica que no hay planes en el corto o mediano plazo. Habrá que esperar a nuevos anuncios, pero ya va una generación (Wii) que se queda sin las famosas carreras futuristas.

¡Envíanos tus dudas, comentarios o sugerencias al correo electrónico **pasacartas@revistaclubnintendo.com**, y aparece publicado en esta sección. Recuerda que también puedes mandar tus preguntas cortas para la sección "Sí y No" por Twitter o Facebok.

Hyrule Historia



¿El libro de la historia de Hyrule va a llegar a México?
Francis Vazqz
Vía Facebook

No, pero puedes conseguir la edición en inglés en sitios de subastas/venta por Internet.

SÍ
NO

@TheWarMachinery
Vía Twitter

¿La versión remasterizada de **Ducktales** llegará también a Nintendo 3DS?

NO

Juan J. Cardona
Vía correo electrónico

Hola, quería saber si los juegos de DS y de DSi sirven tambien en el 3DS y el 3DS XL.

SÍ

Arturo Robledo
Vía Facebook

¿**Injustice: God Among US** -en Wii U- tiene doblaje en español latino?

SÍ

NINTENDO NETWORK

GAME & WARIO™

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

A SÓLO: $699*

Nintendo

Wii U™

Tu voz

¿Qué opinas del concepto Miiverse en Wii U?

Oscar Ladino Sobre Miivese

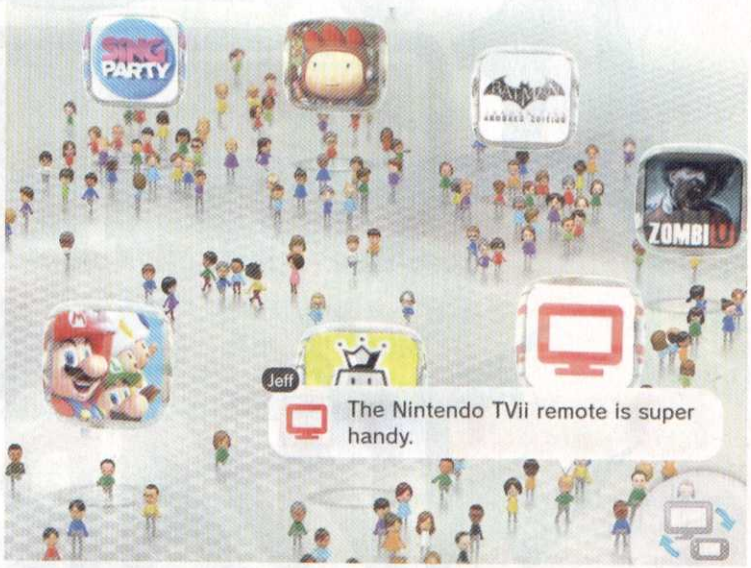
Es excelente. Un lugar en donde puedo hablar sobre mis juegos favoritos con personas de gustos similares. Algo difícil de lograr en otras redes sociales.

Miiverse

El *boom* de las redes sociales sigue en apogeo, y Nintendo ya se unió a dicha forma de convivir virtualmente; pero en lugar de sumarse a las filas de Facebook o Twitter, optó por crear una red propia, exclusiva para fans de Nintendo (que tangan Wii U), donde los comentarios están mejor organizados para que identifiques rápidamente el tema o juego de tu preferencia y realices tus comentarios a fin de que otros jugadores te lean, conozcan y hasta te respondan, o simplemente den un "*Like*", o "Ajá", como se le conoce en **Miiverse**.

Las ventajas son notorias, es un entorno simple y limpio que también te permite publicar dibujos (unos bastante buenos) o seguir los comentarios de cuentas oficiales de los propios desarrolladores, por lo que estarás mejor informado sobre tus juegos favoritos. Pero, ¿qué opina la comunidad de **Club Nintendo**?

Al respecto, **Carlos Zelda** comenta: "Es una mezcla con un foro; se divide por temas, volviéndolo más accesible". También apunta que hay quien no publica *post* de juegos en Twitter y Facebook, pues no todos en su timeline son fans, sin embargo, en **Miiverse** es lo idóneo por estar segmentado para seguidores de Nintendo. En Facebook, usuarios como **Luis Guillermo Ávila**, **Thalia Gonzalez**, **Rafael Takaichi**, entre otros, destacan la cualidad de los dibujos, y no es para menos. Basta con usar el *Stylus* como pincel para generar mensajes visuales que causen más impacto que un texto. Cabe destacar que el sistema de seguridad de Nintendo es alto, por lo que sería más fácil ver a **Kaz Hirai** con una gorra de **Mario**, que dibujos o textos ofensivos en **Miiverse**, pues los administradores los eliminan rápidamente para hacer un entorno agradable a los jugadores de cualquier edad. Por último, **Juan Vásquez** y **Rodrigo Cañamero**, al igual que muchos más, esperan que pronto se adapte a Nintendo 3DS, estaría fabuloso, ¿no creen?



Aquí se reúnen los personajes Mii, así como los mensajes destacados.

Miiverse se convirtió en una función básica para los usuarios de Wii U

@JeremiasSteven

Club Nintendo: Una revista para niños, adolecentes, etcétera.; pero siempre entretenida para todos.

@MAFR_FUNKY20

Me gustaria que incluyeran a **Leon S. Kennedy** como personaje elegible en el proximo **Super Smash Bros.**

@ignaciogomez2

Ese incómodo momento cuando te emocionas por vencer al jefe final y te das cuenta que es una batalla de más de una fase.

Dibujos Miiverse
¡Una muestra de lo mejor!

Te recomendamos

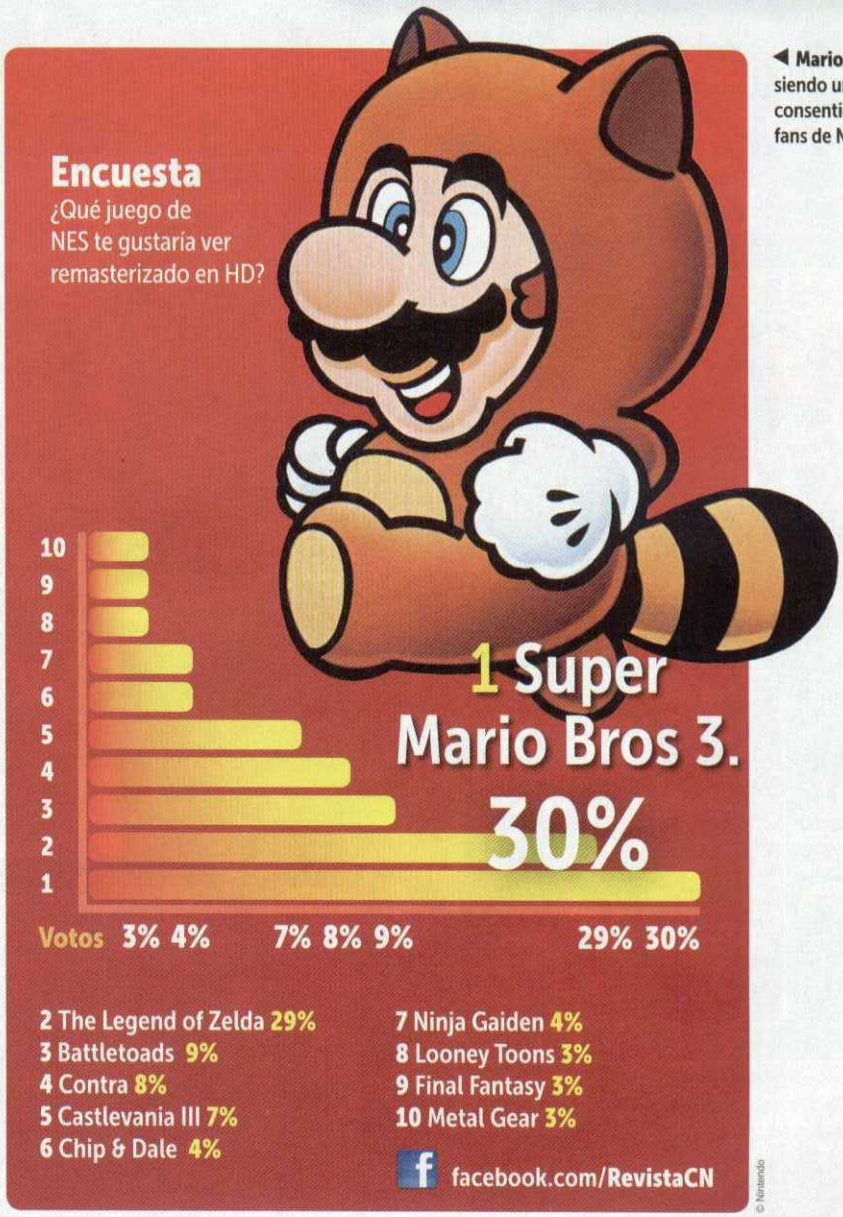
▲ **¡No olvides tus ítems!**
Clásica imagen del primer **TLOZ**, cortesía de **heROFtime92**.

▲ **¡Listos para la cacería!**
También los fans de **Monster Hunter**, como **M_Vaitor**, nos envían su dibujo.

▲ **El héroe de Hyrule**
MADARA_MORA nos envió este interesante dibujo de **Link**.

▲ **¡Listo para la batalla!**
Schacht plasma a **Link** en poder de su poderosa Master Sword.

Revista CN
miiverse.com/revistacn



◀ **Mario** sigue siendo un gran consentido para los fans de Nintendo.

En Nintendomanía se usaba como tema de cortinillas la música de **Liquid Tension Experiment**, sí tenían buen gusto esos dudes! **@mostroplastoso**

Lo mejor de **Twitter**

@Apolopezoa

Feliz cumpleaños para el Famicom (o NES), definitivamente es la madre de todas las consolas existentes.

@Francis76645581

Disculpen, pero en la sección "Un Vistazo a Japón" se equivocaron. **Hades** era **Shun** el hermano de **Ikki**, no **Shion**.

TuCheroLuigi

Si la vida es difícil, es porque estás en modo *Hard* XD.

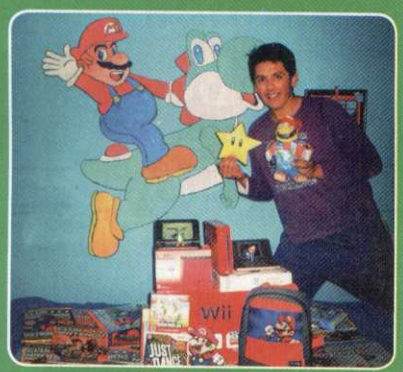
Twitter
@RevistaCN

¡Muéstranos qué tan fan de Nintendo eres para que aparezcas en esta galería de arte!

Ya que este es el año de **Luigi**, les recordamos que también nos pueden enviar sus colecciones o *cosplays* de dicho personaje para que aparezcan en esta sección.

▲ Julián Hananías, de seis años de edad, es todo un fan de **Mario Bros.**

▶ Ángel Vázquez nos presume su dibujo de **Super Mario Strikers**.



▶ Felipe Casanga nos enseña su gusto por Nintendo.

◀ En Facebook, Gerson Helaman celebra el Año de **Luigi** con este dibujo.

▶ Nicolás Torrealba muestra su gran colección.

◀ Ligia Alonzo nos manda su foto desde Panamá.

▶ Leo Meneses es fan de **Sonic** y **Mario** por igual.

Nintendo

DONKEY KONG COUNTRY™ RETURNS 3D

¡Es diversión con Donkey Kong!

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

SOLO PARA NINTENDO 3DS™

PANTALLA MÁS GRANDE 90%
Comparado con la consola Nintendo 3DS.

Usa la función de control parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.
El juego y la consola se venden por separado.
© 2010 - 2013 Nintendo. Nintendo properties are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo.

Noticia del mes

▲ Podría ser un gran título para nuestro Wii U.

Oscuridad lejana

Se ha detenido el desarrollo de esta secuela espiritual de Eternal Darkness

En busca de apoyo

Una de las noticias más mencionadas en las últimas semanas, fue que el pequeño estudio Precursor Games, que entre sus filas cuenta con gente de la extinta Silicon Knights, se encontraban desarrollando una especie de secuela de su título más exitoso, **Eternal Darkness**, que viera la luz originalmente para el Nintendo GameCube en 2002.

▲ Recuerdas este libro, ¿verdad?

Todo parecía ir bien, incluso se mostraron las primeras imágenes del juego y se comentó que se trataría de un título descargable por capítulos, pero hace unos cuantos días se ha comentado que se detuvo la producción por problemas económicos, pero que no se encontraba cancelada, solamente en pausa hasta conseguir financiando el proyecto, lo cual todos esperamos que ocurra pronto, pues prometía bastante, sobre todo porque podría retomar elementos de la obra original como el medidor de salud mental que se volviera mítico y no hemos vuelto a ver en otra aventura.

Visita

http://www.precursorgames.com/

Nueva 3DS en Japón

Primero fueron **Pikachu** y **Charizard** los que tenían su versión de N3DS, ahora se les une **Evee**, pero sólo en Japón.

Lo más jugado por la comunidad

1 **Monster Hunter Tri Ultimate -Wii U-**

2 **New Super Luigi U -Wii U -**

3 **Call of Duty: Black Ops II -Wii U-**

▲ Aléjate de los ataques elementales.

Monster Hunter 4

Su lanzamiento en Japón se acerca, un nuevo fenómeno invadirá el país asiático

El Nintendo 3DS no para de tener juegos excelentes, y es que a pocas semanas de estrenos como **Animal Crossing: New Leaf** o el aclamado **Project X Zone**, ahora deberemos sumar **Monster Hunter 4** de Capcom, que estrena varias imágenes que ahora te presentamos para que las disfrutes.

Visita

capcom.co.jp/monsterhunter/4/

▲En corto

Ya puedes descargar **Vegas Stake** de la eShop de Wii U.

Una historia diferente

Controla tu pequeño mundo

Un curioso habitante de **Denpa Men 2**.

Explora las calles

En la eShop se pueden ver varios juegos con temáticas innovadoras, es un medio ideal para desarrollar proyectos con un gran futuro, como fue el caso de **Denpa Men**, que después del éxito que tuvo en Japón, ya se prepara una segunda parte, la cual, al momento de leer esta nota, quizá ya se encuentre disponible en la eShop. Se trata de un RPG sencillo de comprender, pero no por eso poco atractivo, ya que debes controlar a unos diminutos seres a lo largo de grandes mundos, librando calabozos con múltiples *puzzles*, que si bien no son al nivel de algún **Zelda**, sí te mantienen pensando por un buen rato.

En próximos números te traeremos más detalles de este título, podría ser de las mejores descargas, sobre todo por su modalidad tan sorprendente de utilizar la cámara del Nintendo 3DS, pero bueno, pronto te tendremos mas noticias al respecto.

Visita

www.denpamen.com/

▲ Sencillo pero muy divertido,

Si quieres un RPG clásico divertido y no tan complicado, ¡The Dempa Men 2 es tu opción!

TLOZ: Oracle of Seasons -N3DS-

4

Projext X Zone -N3DS-

5

DKC Returns 3D -N3DS-

6

- Altamente recomendado
- Sugerencia del *staff*
- Juego esperado por la comunidad

PARTY MODE

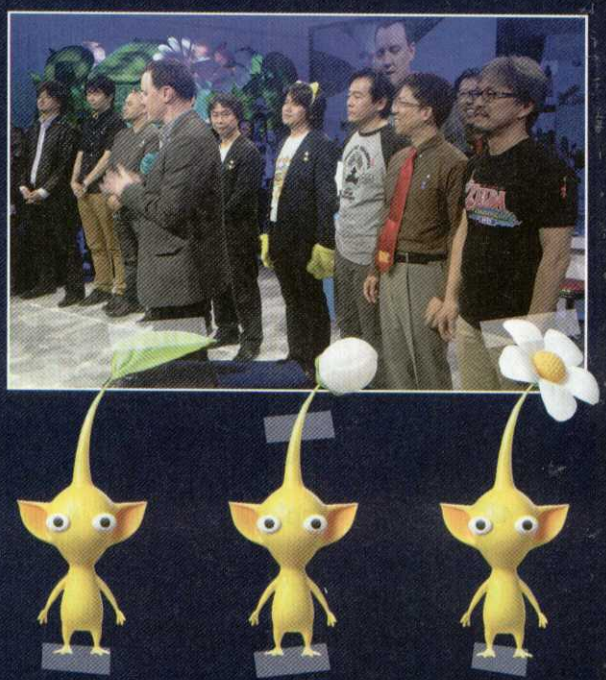
@tono_rodriguez

Electronic Entertainment Expo

En el número anterior conociste las noticias de Nintendo, ahora mira lo que ocurrió alrededor de ellas en el *show floor*.

▲Como siempre, Shigeru Miyamoto y su gran sonrisa. ¡Excelente persona!

▼Rostros muy conocidos dentro de la industria de los videojuegos.



▲Los desarrolladores tomaron su lugar para las preguntas y respuestas.

Esta fue una expo muy diferente para Nintendo y para los medios, ya que no hubo la tradicional gran conferencia de prensa que se acostumbraba tener en los mega-auditorios un día previo a la apertura del evento. Era toda una tradición que Nintendo montara magnas presentaciones en las que los asistentes lanzaban carretadas de aplausos en los momentos especiales. De ahora en adelante parece que las cosas serán distintas. En fin, lo importante y trascendente de estas expos son los contenidos, no cómo te los presentan. Pienso que si Nintendo continúa ofreciendo juegos y sistemas de calidad, a través de sus conocidos Nintendo Direct, todo marchará de buena forma para ellos. Los tiempos cambian y hay que adecuarse al momento.

© 2013 Nintendo

Todo el ambiente de la E3 2013 en: youtube/ RevistaCN

▲ **Pikmin 3** está a unas cuantas semanas de ser lanzado; después de mucho tiempo de espera, es una realidad.

El acercamiento con los desarrolladores en este nuevo formato fue muy positivo

Algo que quiero resaltar es que ahora que se tuvo una presentación pequeña e íntima con algunos medios, al término pudimos acercarnos a los creativos y desarrolladores, para preguntar y platicar acerca de sus trabajos. Esto era prácticamente imposible en el pasado, a menos que tuvieras una entrevista agendada con bastante anterioridad.

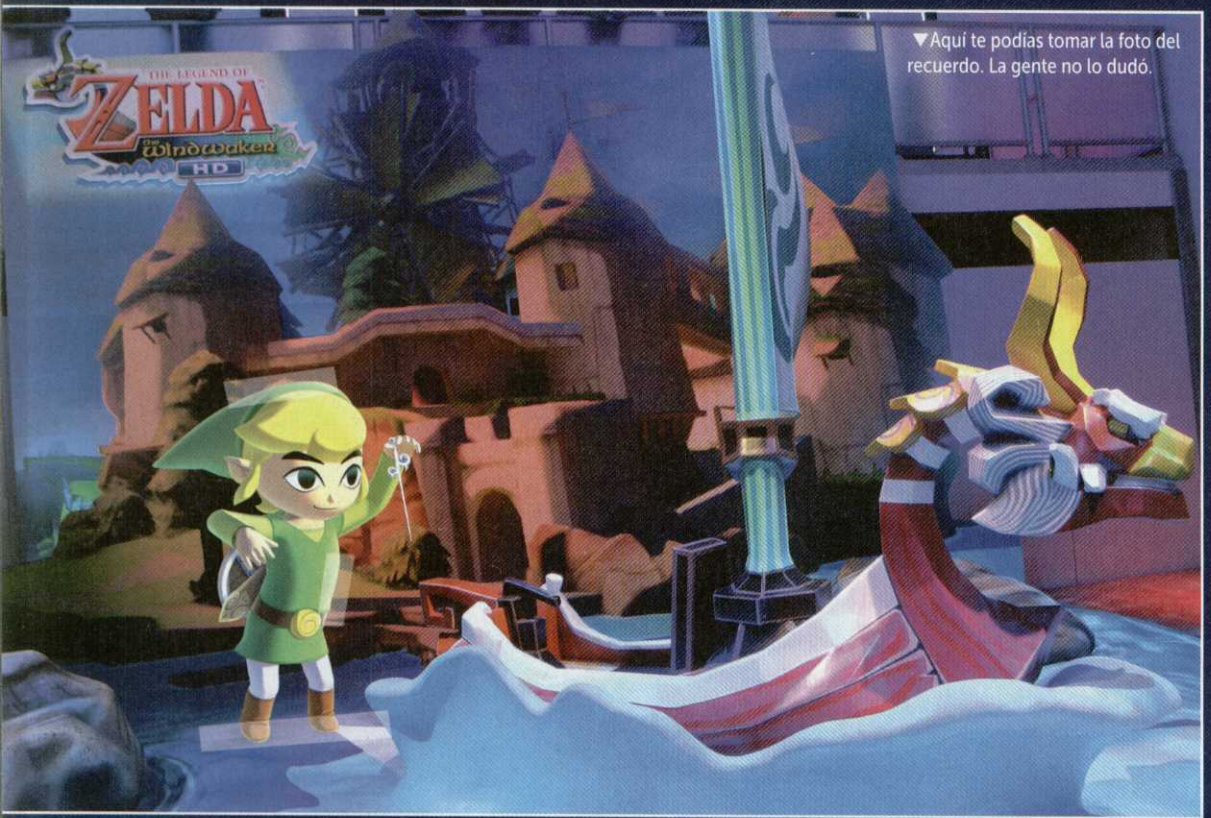
Así comenzamos el primer día, conociendo los títulos que llegarán en este cierre de año y principio de 2014, viendo demos y escuchando a la gente que los desarrolla, para después pasar al los *hands-on* y saber qué tan buenos o malos son. El piso de exhibición fue el mismo de todos los años, en cuanto a tamaño dentro del salón se refiere, lo que va cambiando es la distribución de las consolas, así como el *look* que le dan en cada edición. Además de las estaciones de juego de Wii U y Nintendo 3DS, la gente se dio el tiempo para tomarse fotos en los espacios de **TLOZ: The Wind Waker**, **Bayonetta 2**, **Donkey Kong Country: Tropical Freeze**, **Mario Kart 8** y **Pikmin 3**.

Zelda E3 2004

La verdad es que sí extrañamos la conferencia de Nintendo. ¿Regresará en algún momento?

◀ **Una** panorámica del *booth* de Nintendo en la E3 2013.

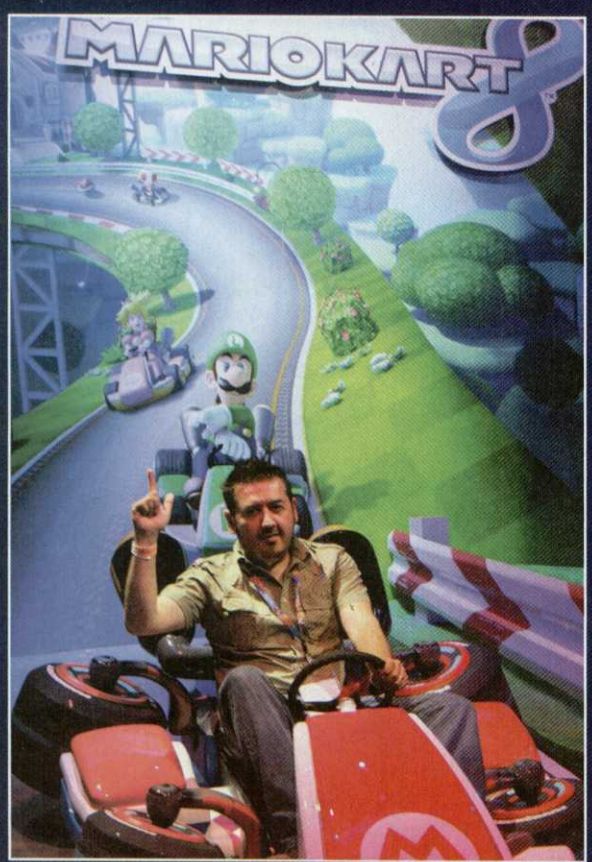
PARTY MODE
Electronic Entertainment Expo



▼Aquí te podías tomar la foto del recuerdo. La gente no lo dudó.

La voz de Mario

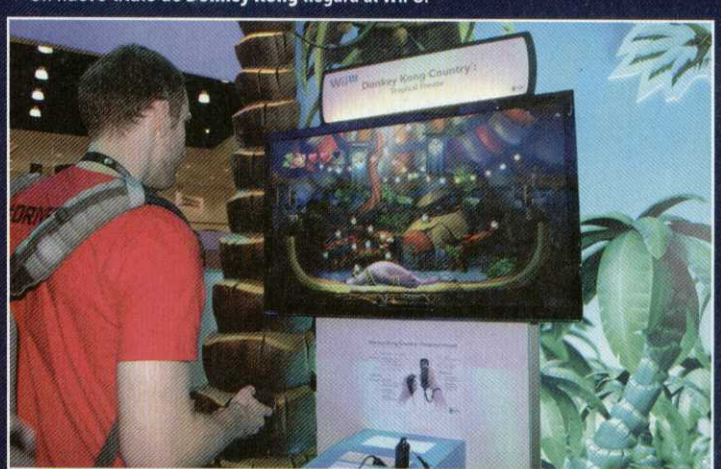
Busca en nuestro canal de YouTube la entrevista que le hicimos a Charles Martinet.



▲ Conociendo **Mario Kart 8** y su nuevo modo antigravedad.

▼ En esta zona platicabas con Mario a través de los monitores.

▼ Un nuevo título de **Donkey Kong** llegará al Wii U.



▲El jefe y su hermano también se aparecieron en el *show floor*.

▼Páginas adelante encontrarás la entrevista que tuvimos con Shigeru Miyamoto.

Con todo esto, Nintendo ha puesto sus cartas sobre la mesa. Los juegos comenzarán a llegar en unos días y tendremos un cierre de año promisorio para nuestras consolas portátiles y caseras. Algunos de estos anuncios, como **Mario Kart 8**, llegarán en 2014, pero te comento que realmente valdrá la pena la espera, puesto que esta nueva opción llamada antigravedad nos dará momentos divertidos, aunados a todas las cosas que ya conocemos de este excelente título. Por cierto, **MK** se ve muy bien en HD.

Para terminar, comento que de alguna manera obtuvimos algo de lo que queríamos previo al *show*: noticias de **Super Smash Bros.**, juego que alista su arribo simultáneo en las dos plataformas. Si bien no pudimos experimentar su modo de juego, puedo decir que mantendrá su estándar de años anteriores y será la sensación. ¿Qué te pareció el anuncio de la inclusión de **Mega Man**? Era una incógnita si habría detalles de nuevos personajes ajenos a Nintendo para esta edición de **SSB**. Creo que todos los fans de la serie coincidimos en que fue una gran noticia este previo, y lo importante será que se mantengan los que ya aparecieron en las ediciones pasadas. De esto aún no hay detalles, pero estamos al pendiente de lo que pueda ocurrir. Y contrario a lo que sucedió con **Mega Man**, la llegada de la entrenadora de **Wii Fit** ha causado controversia entre los seguidores. ¿Qué otro personaje de terceros te gustaría que se incluyera? ¿Te gustó la idea de la **Wii Fit Trainer**? Comenta conmigo en Twitter, me encuentras como @tono_rodriguez.

Ahora a seguir los Nintendo Direct en este cierre de año

▲Las carreras más emocionantes al Wii U.

REVIEWS

► El primer DLC en la historia de los hermanos fontaneros.

20 New Super Luigi U
26 Game & Wario
28 Mighty Switch Force! 2
30 Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara
32 Mutant Mudds Deluxe

New Super Luigi U

¡Más de 80 niveles de pura diversión!

- Compañía Nintendo
- Desarrollador Nintendo
- Categoria Aventura
- Jugadores 5
- Opinamos Tan entretenido como difícil.

Travesuras Cómicas

© 2013 Nintendo.

Este año, los reflectores se han colocado ante el plomero de overol verde, quien demuestra que no sólo es un "secundón", sino que tiene todo el talento y carisma necesarios para enfrentar sus propias aventuras y retos que nos darán horas de diversión.

Justo en noviembre pasado se estrenó el Wii U y, simultáneamente, el esperado **New Super Mario Bros. U**, marcaría la primera ocasión en que el plomero y compañía nos sorprenderían con escenarios y gráficos completamente en Alta Definción. Ese juego lo puedes apreciar a resolución de 720p, y luce espectacular. Sin embargo, ahora Luigi consigue un mejor tratamiento (ya era momento de que le hicieran justicia a este simpático personaje), para llegar hasta los 1080p de resolución, por lo que se verá incluso más impactante que el de **Mario**. Nintendo presenta este título como un DLC (Contenido Descargable), sin embargo, es más que eso; incluye 82 nuevos escenarios que bien funcionarían como juego completo. De hecho, lo podrás encontrar tanto en versión digital como física. ¡Checa los detalles a continuación!

Mario se toma un descanso y deja la aventura completa a su hermano **Luigi**

◀ El debut de los **Hammer Bros.** fue en 1985, en **Super Mario Bros.**, NES.

▼ **Luigi** optó por la ruta sencilla, en lugar de caer ante las plantas piraña.

▼ A primera vista, parecería el famoso **Mighty Poo**, pero no lo es.

El reino se pinta de verde

Wii U es la plataforma que será testigo de la primera aventura de **Luigi** como estelar en un juego de plataformas. Si recuerdas, antes tuvo un papel protagónico en los juegos **Luigi's Mansion**, así como también compartió los titulares con **Mario** en una serie de juegos de Rol-Aventura, pero hasta ahora no se le había consedido alguno dentro de la línea "Super".

Para Nintendo, el concepto de los Contenidos Descargables (DLC) es relativamente nuevo. El primer sistema en utilizar esa estrategia comercial fue Wii con los mediáticos **Guitar Hero** (comprando paquetes de canciones por un módico precio); en Nintendo 3DS con títulos como **Fire Emblem: Awakening**, **New Super Mario Bros. 2**; y recientemente en **Ninja Gaiden Razor's Edge**, **Injustice: God Among Us** o **Zen Pinball**, por nombrar algunos títulos. Ahora bien, si te preguntas si el DLC es lo mismo que una compra de eShop, la respuesta es muy sencilla. Las compras que realizas dentro de la eShop son juegos completos que no requieren de algún otro videojuego (físico o descargado a través de eShop) para su correcto funcionamiento, mientras que los DLC son complementos extras que se añaden para incrementar la experiencia de juego, como personajes, escenario, misiones, enemigos, trajes, canciones, entre otros.

Con respecto a **New Super Luigi U**, ocurre un caso tan curioso como único, ya que dicho contenido descargable no se limitó a sumar un par de niveles, sino que se esforzaron para que valieran cada centavo que el jugador invirtiera, ofreciendo tanto *gameplay* como niveles y personajes en un solo paquete.

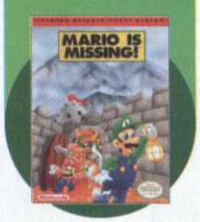
En cuanto inicias el juego, te das cuenta que la historia prácticamente es la misma de **New Super Mario Bros. U**, sólo que aquí no verás a **Mario** (nada más aparece su gorra en el comedor cuando **Bowser** irrumpe en el castillo).

El rey de los **Koopa** diseñó el plan perfecto para, ahora sí, raptar a la princesa **Peach** y mantenerla cautiva a su lado; él debe deshacerse de **Luigi** y de un par de hongos, por lo que se dirige al castillo en la flota de barcos voladores capitaneados por cada uno de los **Koopalings**.

Al llegar, **Bowser** saca un brazo mecánico de su barco y lanza a los héroes hasta los límites del reino, dejando a **Peach** vulnerable. Tu misión es enfrentar los múltiples retos de forma individual o en compañía de hasta cuatro más de tus amigos.

Mario is Missing!

Rareza de Nintendo que llegó a PC y luego a NES y SNES con sus pequeñas diferencias. Aquí **Luigi** va en busca de **Mario**.



Luigi retoma su habilidad de flotar brevemente, habilitando nuevas posibilidades de *gameplay*

Hasta cinco jugadores simultáneos

Esta entrega cuenta con escenarios más desafiantes para todo tipo de jugadores.

En **New Super Luigi U**, el quinto jugador usa el GamePad y, aunque no tendrá algún personaje visible en alguna de las pantallas, se encargará de poner bloques para ayudar a sus colegas a alcanzar zonas elevadas o evitar que caigan en en precipicio.

La aventura individual podrá ser jugada con distintos esquemas de control: Clasico Pro, Wiimote y a través del GamePad para disfrutar incluso de la función *Off-TV*. En el modo multijugador podrán participar hasta cinco personas de manera simultánea. Cuatro de ellos utilizarán Wiimotes (convencionales o con WiiMotion Plus) y escogerán al personaje de su interés, ¿distinciones entre alguno de los cuatro? Ninguna, salvo su forma de vestir. Aunque sí hay viariantes con respecto a la versión de **Mario**. Todos los personajes saltan y se mantienen en el aire por un instante (como ocurría desde aquél legendario **SMB 2**).

La única distinción es con **Nabbit**, quien es invulnerable a los ataques de todos los enemigos (similar al efecto producido por las típicas estrellas), siendo los abismos lo único capaz de restarle una de sus preciadas vidas. Si recuerdas, **Nabbit** debutó en **Super Mario Bros. U** como personaje ocasional, a quien te ecuentras en ciertos momentos del juego y debes perseguir para recuperar todos los tesoros que te haya robado.

Diferencia entre versiones

La edición digital estuvo disponible en la eShop desde finales de junio y cuesta la módica cantidad de $20 dólares en la tienda estadounidense o $246.99 pesos en la mexicana. Ocupa casi un giga de espacio de tu Wii U y requiere forzosamente el disco **New Super Mario Bros. U** para jugar, así que, si no cuentas con el juego de **Mario**, físico o descargado digitalmente, no podrás jugar la versión de **Luigi**. Ahora bien, si no tienes o no quieres comprar el juego de **Mario**, no importa, el 25 de agosto saldrá a la venta la versión física (en disco), y por fortuna, será totalmente independiente de cualquier otro título, por lo que no tendrás problema alguno en jugarlo. Lógicamente, tendrá un precio un poco mayor a su contraparte digital, pero se compensa con la independencia de *software* y el espacio no ocupado en memoria. Si esta segunda opción es la que buscas, corre, porque sólo estará a la venta este año y de seguro, se agotará rápidamente.

Mario Kart 8 Wii U

La próxima entrega de carreras de **Mario** llegará en el 2014. Por supuesto, **Luigi** será uno de los personajes principales.

¡Elige a tu héroe y conquista el Reino Hongo!

Ellos son los personajes disponibles para disfrutar de esta gran aventura.

Los clásicos champiñones acompañarán a **Luigi** en este desafío, pero también econtrarás a **Nabbit** (conocido también como **Caco Gazapo**), quien ahora toma el lugar del aventurero de gorra roja.

El año de Luigi: A tres décadas de su primera aparición

Ya era tiempo de reconocer la trayectoria de este ícono de los videojuegos.

Luigi con capa (SMW, 1990)
A la llegada del SNES, **Luigi** surcaba los cielos con ayuda de esta manta amarilla.

Luigi & Baby Luigi
(M&L: Partners in Time, 2005)
A **Baby Luigi** lo conocimos en **Yoshi's Island**, ¿lo recuerdas?

Luigi de fiesta
(Mario Party, 1999)
Luego de rescatar a la princesa, ¡nada como una fiesta con minijuegos!

Luigi 8 bits
(Super Mario Bros., 1985)
Llega al NES en un grandioso juego de aventura.

Luigi Arcade
(Mario Bros., 1983)
Nintendo da nombre final al plomero, y con él viene su hermano **Luigi**.

Luigi salta (Super Mario Bros. 2, 1988)
Secuela en NES, aquí , cada héroe tenía habilidades especiales, **Luigi**: salto flotador.

Luigi cazafantasmas
(Luigi's Mansion, 2001)
Aquí, **Luigi** demuestra su valor al ir en busca de su hermano **Mario**.

Luigi Abeja
(Super Mario Galaxy, 2007)
Los trajes se hicieron famosos desde **SMB3** y regresan en **Galaxy**.

El inicio de los Brothers

La arcadia se adaptó a Atari 2600 y 5200, siendo esta última la que mejores resultados consiguió. ¡Pieza de colección!

▲ ¡Nótese su tranquilidad al caminar! ¡Ni los fantasmas le preocupan!

El traje de pingüino será bastante útil al momento de deslizarte por el hielo

▲ Las plantas piraña siempre listas para darte un afectuoso mordisco.

Conexión a Miiverse

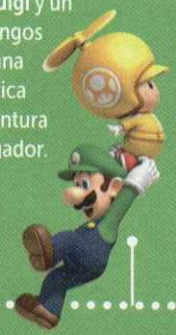
La red social de Nintendo no sólo sirve para dejar mensajes en diversas comunidades de juegos; también te da la opción de dejar mensajes que verán tus amigos dentro del juego. En **New Super Luigi U** aparecerán como mensajes especiales en la pantalla del mapa principal.

Recuerda que, generalmente, los mensajes contienen información de cómo lograr ciertos retos o estrategias que tus amigos dejan para cuando alguien lo requiera. Aunque, si no quieres que te cuenten el final de la película, despreocúpate, simplemente desactiva la función de mensajes de **Miiverse** y conquista el juego con tu propio esfuerzo.

En conclusión

El hecho de que los personajes tengan el tipo de movimientos clásicos de **Luigi** hace que el juego se vuelva algo difícil, pues deberás medir mejor tus saltos y tratar de no derraparte al correr o, de lo contrario, seguramente caerás en los abismos. Por supuesto, no es nada a lo que no puedas acostumbrarte, así que no te preocupes. También se

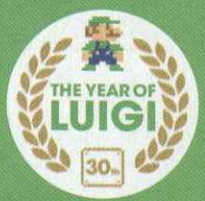
Luigi + Toad
(NSMB, 2009)
Mario, Luigi y un par de hongos vivirán una frenética aventura multijugador.



Kitsune Luigi
(SM3D Land, 2011)
Orejas y cola de zorro le daban nuevas habilidades a **Luigi** en el N3DS

Luigi Like a Boss!
(New Super Luigi U, 2013)
Su segundo estelar es para Wii U y resulta todo un desafío para los jugadores.

Paper Luigi
(Super Paper Mario, 2007)
El diseño al estilo papel llevó a este simpático héroe a vivir otra hazaña que iniciara en Nintendo 64.



Regresó el cazafantasmas y Luigi el soñador
(LM: Dark Moon, M&L: Dream Team, 2013)
Su segundo papel como cazafantasmas lo consagró en el N3DS, pero la próxima aventura, junto a su hermano, seguramente le dará un montón de fans.

conservaron los trajes, así como todos los ítems que vimos en la edición de **Mario**. Sin embargo, un cambio que notamos de inmediato es la reducción de tiempo. Antes tenías minutos suficientes (400 segundos) para admirar el escenario y buscar monedas o secretos ocultos en cada uno.

En **New Super Luigi U**, sólo contarás con 100 segundos para recorrer todo el escenario, por lo que deberás hacerlo a gran velocidad. Esto vuelve más dinámica la acción, pues necesitarás coordinarte muy bien con tus amigos para conseguir las monedas especiales; pero, si no lo logras, no hay problema, siempre podrás volver a entrar al mismo nivel para obtener cualquier ítem que se te haya pasado o no hayas encontrado.

Cada nivel cuenta con tres monedas estrella, así como las tradicionales monedas rojas, azules y un sinfín de pequeñas monedas amarillas. Incluso, se mantienen las Toad Houses y los cursos de persecución, lo que se traduce en varias horas de entretenimiento. En cuanto al *gameplay*, los movimientos característicos de **Luigi** agregan un poco de dificultad extra, pues, como dije antes, los peculiares brincos de altura extra harán que seamos más cautelosos con nuestros movimientos.

En el caso del modo individual, no habrá tanto problema, de hecho, de los 100 segundos disponibles podremos terminar un escenario con tiempo de sobra. Lo bueno inicia cuando juegas en multijugador; allí, con el caos de cuatro personajes en escena, comienza la competencia, y más si agregas el factor GamePad, que tanto te sirve para ayudar a tus amigos, como también lograrás obstruirles los caminos y hacerles más desafiante el juego.

Con relación costo-beneficio y tomando en cuenta que es un DLC, New Super Luigi U resulta bastante convincente. ¡No se lo pierdan!

RANKING **CN 8.5**

▲ Esta edición sólo estará disponible durante el 2013.

▲ Unos cuantos giros y activarás un sinfín de secretos.

▼ Mueve el GamePad para controlar tus saltos y aterrizajes.

▶ Jueguen o los mando a la plancha.

Game & Wario

16 Juegos que sacan ventaja del Wii U y GamePad

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Intelligent Systems**
- Género **Acción**
- Jugadores **1-5**
- Opinamos **Divertido, pero no al grado de Wario Ware**

Originalmente, Nintendo planeaba lanzar este juego como una demostración técnica de lo que se podría hacer en Wii U, utilizando el GamePad, tal como en su momento ocurrió con **Wii Sports**, juegos sencillos pero muy divertidos, con los cuales se hacía evidente la facilidad de uso del Wiimote (para el jugador) y las opciones creativas que pudiesen lograr los desarrolladores. Sin embargo, Nintendo decidió más tarde cambiar el formato e incluir más títulos, mejorar varios detalles y sacarlo a la venta con un guiño a la serie **Wario Ware**, sin que necesariamente fuera incluido dentro de dicha línea de juegos. ¿Cuáles son las diferencias?

Básicamente, en el original **Wario Ware Inc.**, participabas en múltiples microjuegos de no más de 10 segundos de duración, desafiando tus habilidades y compitiendo contra tus amigos para aumentar la emoción.

En el caso de **Game & Wario**, los juegos no son tan breves; ahora duran

Juegos cortos para todos los gustos

Desde ser un taxista hasta defenderte de ataques de bucaneros.

Penny Crygor
Esta inteligente y simpática chica tuvo su debut en **Wario Ware: Smooth Moves**. Es la nieta del **Dr. Crygor**.

Violencia animada
Humor crudo

© Nintendo

¡Toca, juega y diviértete!

Hasta dos participantes pueden interactuar en un mismo GamePad

Disco

Como en el **Fabuloso Fred**, un jugador realiza una secuencia de ritmos y el retador deberá recrearla a la perfección o lo sacarán del *show*.

Flechas

Acción para un solo jugador. Dispara a pequeños enemigos usando el GamePad. Si los vences, te enfrentarás a su líder.

Piratas

Arriba, centro, izquierda o derecha. Mueve el GamePad para evitar que te golpeen las flechas de tu enemigo.

Ski

Aquí tomarás el control de **Jimmy**, quien descenderá a toda velocidad demostrando su pasión por este desafiante deporte.

significativamente más y cuentas con diversos objetivos. Por ejemplo, en el de **Piratas** (ve la imagen de arriba), la primera fase es defenderte de las flechas, mientras que en la siguiente etapa deberás bailar o imitar los movimientos que ves en pantalla, un punto agradable en este minijuego es que escucharás a Charles Martinet totalmente en español, diciéndote las instrucciones para que superes el reto.

Los minijuegos

En total, hay 16 aventuras que podrás jugar solo o en compañía de hasta cuatro de tus amigos. Cada que completes adecuadamente un juego, se activará uno nuevo en tu panel principal. En uno de ellos, veremos a la carismática bruja **Ashley**, a quien guiarás por el escenario, moviendo el GamePad para recoger esferas para usar sus poderes mágicos en contra de sus enemigos. En **Shutter**, tu misión será tomar fotos de los sospechosos que estarán en los edificios, caminando por las calles o conduciendo sus vehículos; entre mejores sean tus imágenes, mayor la puntuación recibida. En **Gamer**, ayudarás a **9-Volt** a evitar ser descubierta por su madre, mientras ella juega en su recámara; tus reflejos serán vitales esta aventura.

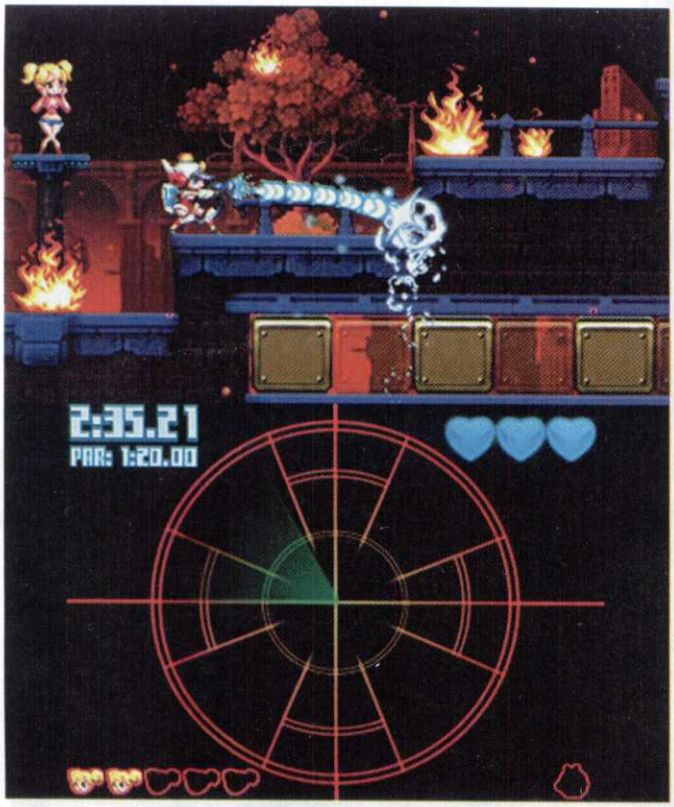
Si te gusta el boliche, también lo encontrarás aquí, bastante simple pero igual de divertido; pueden participar hasta dos jugadores. **Taxi** es quizá de los más entretenidos; tu misión es evitar que los *aliens* se lleven a tus pasajeros. Para lograrlo, debes disparar a las naves y luego ir por tus clientes, que pueden ser incluso vacas o gallinas. **Fruit** es un juego ameno; quien use el GamePad tomará el rol de un ladrón de fruta, mientras que los demás jugadores (hasta cuatro) tratarán de buscarlo por todo el escenario. Y claro, para los artistas del pincel, hay juegos como **Desing** o **Miiverse Sketch**, en donde usarás el *Stylus* (podrás dibujar un objeto al azar en el menor tiempo posible) en la pantalla del GamePad.

Los dibujos que hagas en Miiverse Sketch, se publicarán directamtente en tu *timeline*

▲ A **Mona** la conocimos desde el primer **Wario Ware Inc.**

En sí, el juego es bastante divertido, pero siento que pudieron incluir más de -sólo- 16 juegos. Aunque eso sí, el *Replay Value* es bastante aceptable.

RANKING **CN 7.0**



▲ Entre más presiones el botón, mayor será el chorro de agua.

▲ Ella es **Patricia Wagon**, la heroína de Planet Land.

Mighty Switch Force! 2

¿Querías ser bombero? ¡Esta es tu oportunidad!

- Compañía **Wayforward**
- Desarrollador **Wayforward**
- Género **Acción/Puzzle**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Concepto sencillo que resulta entretenido**

Fantasia
Violencia
Temas sugestivos

© Wayforward

En la primera aventura (que también puedes encontrar en la eShop de N3DS), **Patricia Wagon**, nuestra simpática y curvilínea heroína, se puso su traje de policía para capturar a una serie de convictas que habían escapado de la prisión. Una tarea bastante sencilla para **Patty**, no así su segunda misión, que la llevará a alistarse en otro de los grupos de auxilio más socorridos, el de bomberos.

¡Un mundo en llamas!

Con este nuevo juego vienen novedosos retos. Fue un acierto por parte de Wayforward modificar el giro de nuestra protagonista, así se nota un cambio significativo, el cual ofrece un atractivo diferente para no sentir que estamos jugando lo mismo. Ahora, tu arma principal es una manguera que varía la potencia de su disparo dependiendo de la presión que ejerzas en el botón B, y pueden llegar a ser potentes disparos de agua que desintegren paredes o empujen enemigos a trampas mortales, o simples chorritos como si estuvieras regando el jardín; pero no demerites ningún disparo, pues hasta los menos fuertes serán útiiles para resolver la serie de *puzzles* que encontrarás en cada uno de los incidentes (misiones).

Con el botón A (o L), realizas la función *"switch"*, a través de la cual activas o desactivas los bloques. Al principio, será muy sencillo, ocultando algunos cuadros para generar caminos, y así abrirte paso a través del escenario. Sin embargo, luego necesitarás usar tu astucia para descifrar las mejores soluciones y agilizar tus tiempos.

Supera el tiempo para resolver todas las misiones y obtendrás recompensas

▼ ¡Infla con agua a tus enemigos y los verás explotar!

▼ Usa las piedras ardientes para liberar a la rubia de todos los peligros.

◄ Cruza por las tomas de agua, estas serán el clásico *check-point*.

▲ Échale ojo a **Mighty Switch Force! HD** para Wii U (eShop).

Los objetivos

Los escenarios son pequeños, pero debes realizar distintas acciones para conquistarlos. En diferentes puntos, hayarás a las típicas chicas en peligro, rescátalas a todas y se activará la ruta de salida, donde te esperará el famoso **Corporal Gendarmor** (robot policía que te auxiliará en tu ruta de escape).

¡Ah!, pero si quieres completar el nivel al 100%, hay otro objetivo por cumplir: rescatar a un indefenso –y llorón– bebé que estará escondido estratégicamente; cuando lo encuentres, literalmente lo patearás fuera del escenario.

En conclusión

Mighty Switch Force! 2 es de esos juegos que no necesitan de una historia compleja, basta con una situación de oportunidad para que **Patricia** (la heroína) porte el uniforme y decida arriesgar el todo por el todo para salvar a los ciudadanos de Tangent City. En cuanto al *gameplay*, no tendrás queja, es simple y muy bien logrado, así que la diversión está garantizada. Sin duda, una gran opción dentro de la eShop de Nintendo 3DS.

El estilo visual que evoca a la época clásica, más *gameplay* desafiante y música que complementa el cuadro es la triada perfecta para la diversión.

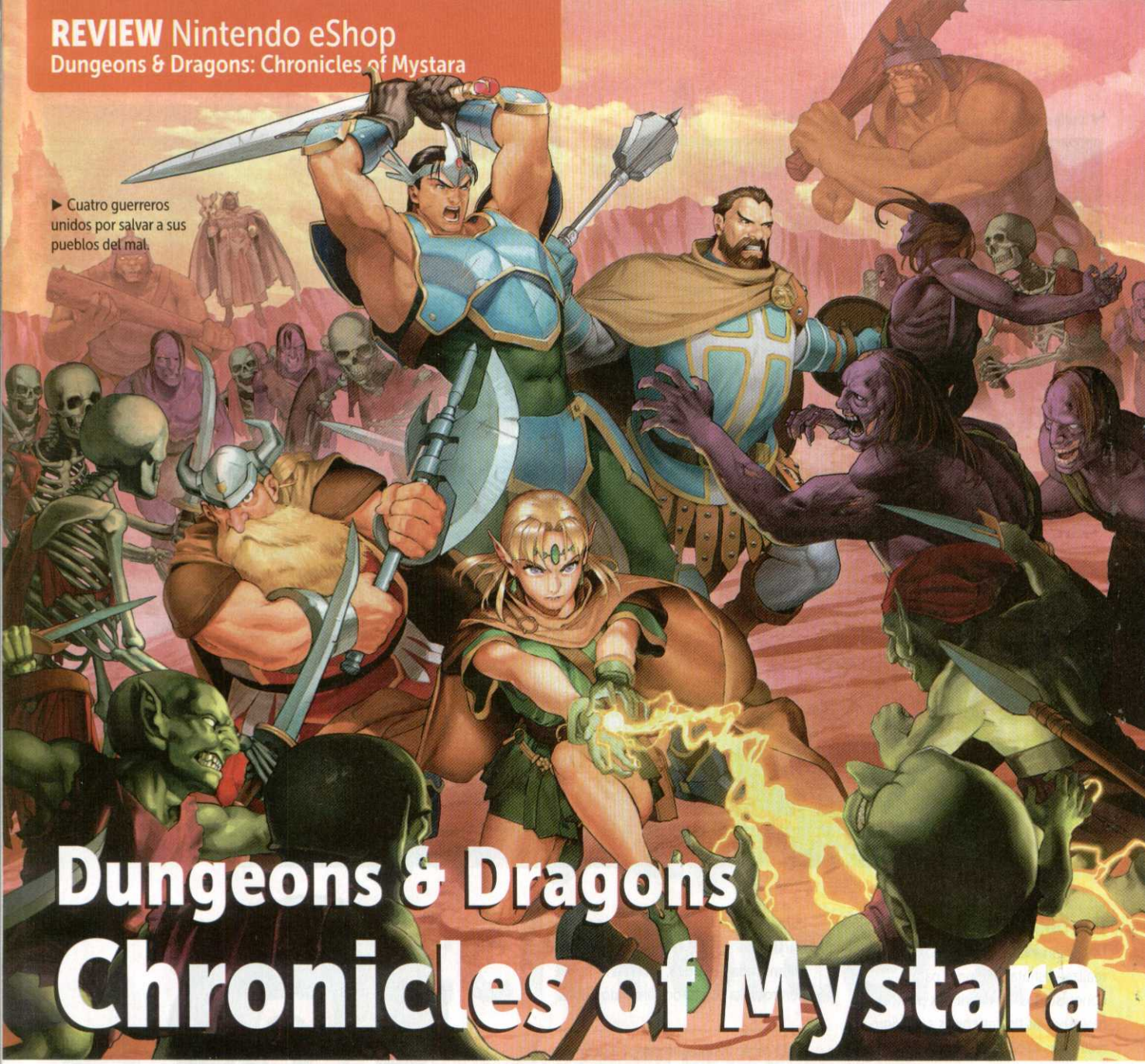
RANKING **CN 8.5**

Así la conocimos...

Patty en su entallado traje de policía. ¡La justicia nunca lució tan bien!

¿Sabías que...?

La serie "**Mighty**" comenzó en 2009 con **Mighty Flip Champs**, seguido por **Mighty Milky Way** en 2011; ese mismo año llegó el primer **Mighty Switch Force!** para N3DS y en 2013 la secuela.



▶ Cuatro guerreros unidos por salvar a sus pueblos del mal.

Dungeons & Dragons Chronicles of Mystara

- Compañía
Capcom
- Desarrollador
Capcom
- Género
Acción
- Jugadores
1-4
- Opinamos
Llegó la hora de revivir grandes recuerdos.

E 10+ ESRB
Violencia
Temas sugestivos.

© Capcom

Forma tu equipo y viaja a una tierra mágica

A mediados de la década de los noventa, una de las actividades más frecuentes de cualquier videojugador era pasar varias horas los fines de semana en algún local de Arcadias, lugares donde se vivían batallas épicas en decenas de juegos, uno de los más recordados es la serie **Dungeons & Dragons**, de Capcom, que gracias a la eShop está de regreso en una aventura como ninguna otra.

No se trata de un lanzamiento para Consola Virtual sin alguna mejora adicional, es un *remake* con gráficos en HD, pero manteniendo todo el estilo clásico de los originales, lo que da un aspecto magnífico a cada escena.

En este juego, debemos elegir entre uno de varios guerreros, todos con habilidades distintas, algunos son buenos con las armas, otros con la magia.

Una de las características principales de estos títulos era que se podían disfrutar hasta con tres personas más para colaborar con la acción. Bien, pues esta cualidad no se ha perdido, sólo ha sido modificada, ya que en esta ocasión, las partidas serán en línea, donde podremos jugar, ya sea con nuestros amigos, o bien uniéndonos a la sala de otros jugadores en todo el mundo, simplemente excelente.

La primera versión de este juego apareció en 1996, hace ya casi 20 años, y mantiene el mismo nivel de diversión

◀ Los ataques mágicos pueden dañar a varios enemigos al mismo tiempo.

▼ El trabajo en equipo es básico en este juego.

▲ Para las nuevas generaciones, representa una oportunidad.

Tendremos acceso a una gran cantidad de opciones que nos permitirán cambiar las reglas de los juegos, por ejemplo, las armas que usamos con los golpes pueden romperse, pero si lo deseamos, esto podría quedar eliminado en nuestra partida en línea.

Como bien sabemos, antes no se competía por terminar un juego, sino por tener el mejor marcador al hacerlo; esta era la razón, Capcom ha implementado un tablero mundial donde puedes observar tu ubicación con respecto a otros jugadores.

Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara es un paquete que incluye **Tower of Doom** y **Shadow Over Mystara**, dos clásicos que llegan a la eShop de Wii U como una opción que ningún jugador debe dejar pasar; representa cientos de horas jugando con amigos, siempre en una situación diferente, eso es lo que vuelve tan especial a esta entrega, que además de todo nos ofrece varios tipos de vistas, para recordar esos años en los que unas cuantas monedas nos podían dar muchas alegrías; confiamos en que Capcom siga este camino.

Por el precio y la gran calidad que ofrecen estos dos juegos, se volverá una de las descargas más populares, junto a Trine 2.

RANKING **CN 9.0**

Un sueño callejero

Uno de los juegos que Capcom ya ha lanzado en otras consolas y que nos encantaría ver ahora en la tienda virtual de Wii U, es **Street Fighter III**.

Jugando con la nostalgia

Si deseas, puedes tener esta perspectiva al jugar

Sólo faltan las fichas o monedas en la parte inferior de la pantalla, ¿no lo creen?

▼ Contarás con tres corazones, aprovéchalos.

▲ Algunas formaciones te indicarán dónde saltar.

▼ Los peligros serán la constante, no podrás descansar.

Mutant Mudds Deluxe

Por fin llega el exitoso título a la eShop de Wii U

- Compañía **Renehade Kid**
- Desarrollador **Renegadi Kld**
- Categoría **Acción**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Un juego difícil pero muy divertido.**

Hace más de un año que este juego apareció para algunos dispositivos electrónicos, volviéndose una gran opción para los jugadores amantes de las consolas, ya que verdaderamente requiere de paciencia y dedicación terminarlo.

Su éxito fue tal, que hace unos meses llegó a la eShop de Nintendo 3DS, y ahora hace lo mismo en Wii U con la versión **Deluxe**, exclusiva de la plataforma que nos dará varias horas de sano entretenimiento. Controlaremos a **Max**, un joven que, sin quererlo, se convertirá en la última alternativa de la humanidad para evitar la muerte a manos de una raza de extraterrestres.

Con una pistola de agua y un *jet-pack*, se da a la tarea de terminar con la amenaza espacial. El argumento es lo de menos en este título; su principal característica está en el *gameplay*, que te hará recordar los títulos de Super Nintendo por su gran reto. Debes pensar muy bien cada uno de tus saltos, no siempre la plataforma que parece más cercana es la opción correcta, observa muy bien a tu alrededor, muchas veces tienes que cambiar de plano para poder seguir avanzando; al principio te cuesta un poco de trabajo, pero con el paso de los niveles se vuelve intuitivo.

Por el precio y la gran cantidad de niveles que ofrece, **Mutant Mudds Deluxe** es una opción que debes considerar en tu Wii U, recordando siempre que también puedes jugarlo directamente en el GamePad.

Es un juego como pocos, que con recursos muy limitados, técnicamente, logra una gran experiencia.

RANKING **CN 8.0**

Una obra de corte tradicional que podría convertirse en una serie

© Renegade Kid

Nintendo

Welcome to Animal Crossing™ New Leaf

¡Tu ciudad Tus amigos!

¡Tú eres el alcalde!

Nuevos descubrimientos esperan CADA día

Comparte tu Creatividad

Conéctate con tus amigos en todo momento*

SOLO PARA NINTENDO 3DS™

Usa la función de Control Parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.
Se requiere conexión de internet inalámbrica de banda ancha para las características en línea. Para más detalles visita support.nintendo.com
© 2012 - 2013 Nintendo. Animal Crossing and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. Visita www.nintendo.com

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

NUESTRA PORTADA

► **Mega Man** utilizará los poderes clásicos para enfrentar a **Mario**.

Lo que viene para Wii U y Nintendo 3DS

Para el cierre del 2013, y durante el 2014, Nintendo nos ofrecerá títulos de alta calidad, grandes series que tanto nos apasionan y que nos hacen vivir experiencias de juego únicas, tal como lo vimos en la pasada E3. ¡Checa toda la información en este reporte!

◄ **Super Smash Bros.** es una de las cartas fuertes que llegarán en 2014.

▼ SSB es más que un juego de pelea y su estilo lo hace único.

▼ ¿Alguna vez te imaginaste luchar en la villa de **Animal Crossing**?

▲ Checa el nuevo escenario: **TLOZ: Skyward Sword**.

▼ **Mega Man** fue la gran sorpresa para esta próxima entrega de **SSM**.

Super Smash Bros.

El arribo a Wii U será espectacular en Alta Definición

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Namco Bandai / Project Sora**
- Categoría **Peleas**
- Jugadores **1-4**
- Opinamos **¡Imperdible para todos los fans de Nintendo!**

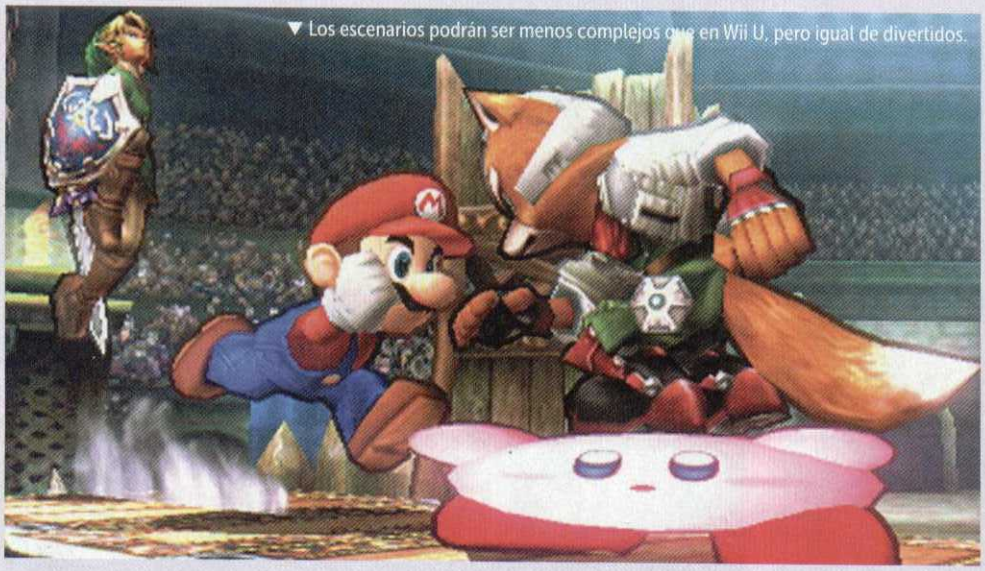
Desde el estreno de Wii U, los fans de **SSB** ya estábamos ansiosos por saber cuándo llegaría una secuela en HD. No pasó mucho tiempo para que Nintendo confirmara su llegada, pero no se habían mostrado ni imágenes ni personajes, así que todo era especulación... hasta la pasada E3, allí lo vimos por primera vez en acción; seguramente mantendrá cautivos a los fans y, claro, atraerá a miles más por lo dinámico y entretenido del *gameplay*.

Basta con ver las fografías o videos (que puedes encontrar en nuestro canal de Youtube) para apreciar las texturas detalles de escenarios y personajes, simplemente luce espectacular, aunque seguramente todavía le pulirán varios pormenores para que quede tal y como los fans lo desean.

Algunos personajes regresan y se unen otros nuevos. Por ahora, pudimos confirmar el regreso de clásicos como **Donkey Kong**, **Pit**, **Mario**, **Link**, **Samus**, **Kirby**, **Bowser**, **Fox** y **Pikachu**, mientras que veíamos a los nuevos retadores hacer su presencia en sorprendentes escenas de acción. Se comentó que, básicamente, conservarán los movimientos básicos de la entrega pasada, pero no dudaríamos que se agregaran nuevos poderes o habilidades para cada héroe. ¿Tendrá modo *Off-TV*? No se dijo nada al respecto, pero lo más probable es que sí lo incluyan.

Su forma de juego parece sencilla; pero dominarlo es un gran reto que no dudaremos en aceptar

© Nintendo



▼ Los escenarios podrán ser menos complejos que en Wii U, pero igual de divertidos.

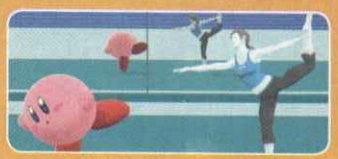
▲ En el N3DS podremos ver el escenario de **TLOZ: Spirit Tracks**.

▼ El efecto 3D hará más espectaculares los detalles visuales.

Nuevos peleadores

Todos listos para el combate

Poseen cualidades que se ajustan al *gameplay*. **Mega Man**, **Animal Crossing**, **Wii Fit**, ¿cuál prefieres?



Nos gustaría verla

Bayonetta tiene el carisma y actitud para ganarse un puesto en **SSB**, ¿o no?

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Namco Bandai / Project Sora**
- Categoría **Peleas**
- Jugadores **1-4**
- Opinamos **Peleas intensas en donde quiera que vayas**

Cambio de *look* para N3DS

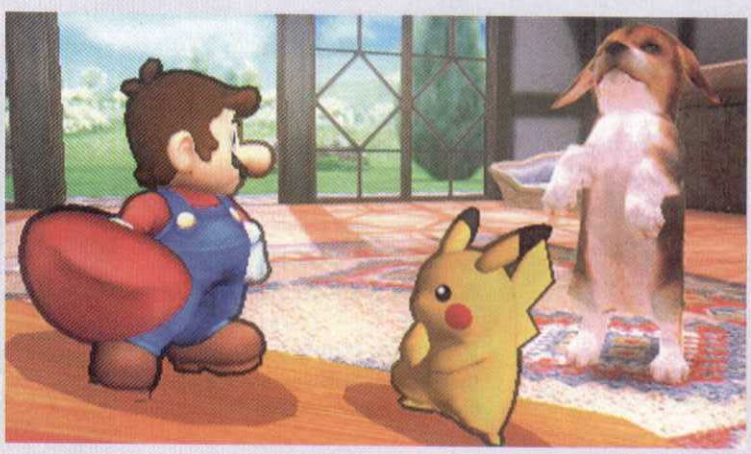
En cuanto a la versión para Nintendo 3DS, en *gameplay* será prácticamente igual, los cambios evidentes están en el aspecto visual, donde notamos el tono caricaturesco que le da frescura a la serie. Las texturas lucen de maravilla, y si a ello le agregamos la profundidad tridimensional, ¡será un éxito!

Jugabilidad independiente

Al inicio, se había comentado la posibilidad de juego cruzado, es decir, que pudiéramos pelear local o en línea interactuando entre N3DS y Wii U, sin embargo, ya se confirmó que ambas versiones son independientes, debido a las variantes en escenarios (unos similares y otros que varían, pues estarán enfocados en diversos títulos de vieojuegos portátiles). En cuanto a los personajes, todo indica que serán los mismos en ambas consolas. Seguramente notarás un delineado negro en cada peleador, esto se incluyó para que se puedean apreciar mucho mejor en la pantalla del N3DS y así resaltaran del esencario en todo momento de la batalla.

Aún falta bastante por darse a concocer en ambas entregas, así que mantente pendiente de nuestros comentarios para estar actualizado con estos juegos.

Fecha de lanzamiento
Por anunciar



► En sus ratos libres, **Mario** enseña trucos al perro de **Nintendogs**.

© Nintendo

▼ El atuendo típico de los asesinos se nota claramente en **ACIV**.

▼ Columpiate por las lianas, tal como lo hiciera Tarzán.

▲ Como siempre, el detalle visual es clave en la serie.

Assassin's Creed IV: Black Flag

Los piratas están listos para abordar tu Wii U

- Compañía **Ubisoft**
- Desarrollador **Ubisoft**
- Categoría **Acción**
- Jugadores **Multiplayer**
- Opinamos **Ojalá que no sobreexploten la serie.**

La cuarta entrega de la mítica serie de acción de Ubisoft va ganando gran interés para los fans. En esta ocasión, tomaremos el control de **Edward Kenway**, un pirata con habilidades espectaculares que pertenece a la **Orden de Asesinos** y quien, por supuesto, forma parte del árbol genealógico de los demás protagonistas que has conocido en las diferentes entregas de **Assassin's Creed**. La historia se centra en el siglo XVIII y te llevará a recorrer numerosos escenarios del Caribe, retratando puntualmente el entorno social y arquitectónico que se veía en aquél entonces, aderesados con elementos audiovisuales que incluso superan lo visto en la pasada entrega. Al inicio, y como buen pirata, buscarás un tesoro, pero luego tu trabajo dará un giro cuando aceptes los contratos para aniquilar a varios de los grandes piratas de la época. En cuanto al modo multijugador en **Assassin's Creed IV: Black Flag**, contará con nuevas funciones, como el "Game Lab" que te permite crear tu propia modalidad de juego; además de que diario se activarán otras nuevas.

La bella corsaria
Guerrera en modo multijugador

¡Compite con tus amigos!
Demuestra qué tan buen pirata eres y pelea con usuarios de todo el mundo.

Fecha de lanzamiento
29 de Octubre, 2013

© Ubisoft

▲ **DeathStroke** llegará a Wii U como uno de los DLC en **Arkham Origins**.

▲ Enfrentarás enemigos hábiles en combate que podrán contraatacarte.

▲ El sistema de mejora de armas y habilidades se mantuvo en **Arkham Origins**.

▲ ¿Qué derribó al helicóptero? ¡Usa el modo detective y averígualo!

Batman: Arkham Origins

- Compañía **Warner Bros. Entertainment Inc.**
- Desarrollador **WB Games Montréal**
- Categoría **Acción**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Visualmente, es un agasajo para los fans**

© 2013 Warner Bros. Entertainment Inc.

Múltiples criminales desquiciados estarán tras de ti

El Caballero de la Noche es uno de los superhéroes más consagrados de DC Cómics, y ha librado espectaculares batallas por proteger a los habitantes de Ciudad Gótica. Esta entrega se sitúa en las festividades navideñas (por lo que la música –ocasionalmente– estará en sincronía con la ambientación), y ocurre previo a los eventos de **Arkham Asylum** y **Arkham City**. Conoceremos a un héroe joven y menos experimentado, tal como en la película **Batman Begins**, aunque no hay relación entre ambas, al contrario, aquí se mantiene el estilo heredado por RockSteady. Por ejemplo, el sistema de detective te ayudará a revisar los alre-dedores en busca de pistas básicas para avanzar en la misión; así como también tendrás distintos *gadgets* clásicos, como la garra para escalar paredes, *batirangs*, gel explosivo y otros nuevos, como el *batwing*, que te transportará de un lugar a otro de forma inmediata sin necesidad de cruzar media ciudad. Simultáneamente, se estrenará una versión para Nintendo 3DS, **Batman: Arkham City Origins Blackgate**, historia alterna a los eventos ocurridos en la versión casera, bajo el desarrollo de Armature Studio.

Descubre como era Ciudad Gótica antes de la construcción de Arkham City

Fecha de lanzamiento
25 de octubre, 2013

▶ Nunca antes una bruja se había visto tan sexi, ¿no crees?

▲ Gana puntos por cada secuencia de combos que realices.

Bayonetta 2

Una obra inteligente, creativa y única para Wii U

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **PlatinumGames**
- Categoría **Acción/*Hack & Slash***
- Jugadores **1**
- Opinamos **Quizá la mejor exclusiva (*Third Party*) para Wii U**

PlatinumGames se ha hecho de renombre por la calidad de su trabajo. Antes se les conocía como ODD, pero luego se fusionaron con talento de Clover Sudios para dar vida a la compañía que conococemos actualmente. Uno de sus primeros proyectos fue **Bayonetta**, una nueva IP que sorprendió por muchos motivos.

Se trató de un juego estilo *Hack & Slash*, es decir, de aquellos en donde debes presionar secuencias de botones para realizar combos y acabar con miles de enemigos a lo largo de la aventura. La historia era original y muy peculiar. Una bruja que lucha en contra de ángeles diabólicos para tratar de recuperar su pasado y conoce a personajes clave en el camino. Por desgracia, no llegó a Wii, pero la secuela, que promete superar por mucho al original, queda como exclusiva para Wii U, así que ahora los fans de Nintendo tendremos una forma única de vivir la experiencia de juego que visualizó Hideki Kamiya desde su trabajo en la serie **Devil May Cry**.

Para **Bayonetta 2**, las mejoras audiovisuales no se hicieron esperar. Lo notamos desde las primeras muestras del juego, donde veíamos el trabajo en texturas para los personajes, así como en trajes o accesorios; pero más evidente en escenarios, los cuales sugieren mayor desarrollo en imagen, a pesar de que la versión anterior también lucía en Alta Definición, sólo que ahora, la secuela alcanzaría una máxima resolución de 1080p.

Por supuesto, se retoma el estilo de música, uno de los grandes aciertos en la primera entrega, siendo el *arrange* de **Fly me to the Moon**, tema por excelencia que suena mientras enfrentas a las hordas de enemigos o a jefes que suelen ser colosales.

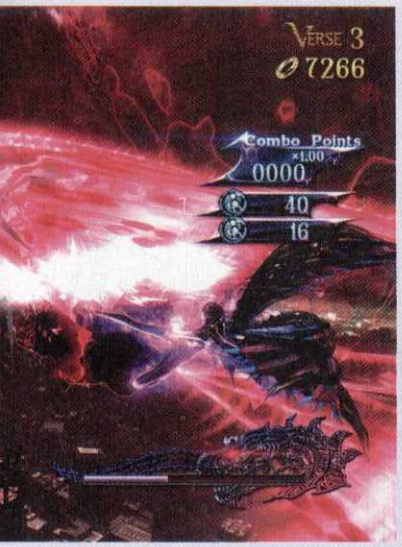
¿Cómo te gusta más?

Estilo clásico o juvenil y radiante

Bayonetta *Fashion look* '14

Hasta el próximo año tendremos este título para Wii U y, claro, Nintendo ya dijo que no habrá ningún tipo de censura.

© PlatinumGames



▲ Cada nivel se divide en episodios que podrás volver a jugar para dominarlos.

▲ Los rivales pueden rodearte, pero no te preocupes, ¡ataca en todas direcciones!

Armada y sensual

Con pistola en manos... y pies, la sexi bruja enfrentará a ángeles maléficos y monstruos de proporciones épicas.

¡No te quedes fuera de la acción! Elige alguno de los dos estilos de juego y ¡alístate al combate!

¿Normal o pantalla táctil?

El estilo de juego de **Bayonetta** es dinámico y te mantiene inmerso en los combates sin que se vuelva tedioso; de hecho, la lista de combos es bastante amplia y espectacular. Con simples secuencias de botones generarás momentos de acción épica; además de invocar enormes criaturas o castigos que harán añicos a tus rivales, si quieres experimentar esta sensación, te recomendamos que elijas el modo normal, no te arrepentirás.

Sin embargo, si quieres vivir la experiencia de juego con las bondades de Wii U, checa el modo táctil, de esta forma, realizar los distintos movimientos será mucho más sencillo (pero no menos entretenido) al presionar sobre la pantalla táctil para realizar acciones preestablecidas.

Para esta secuela se incluyeron personajes clave de la historia anterior, como **Jeanne**, la amiga de **Bayonetta** que en esta ocasión no será un personaje jugable, sino que te apoyará en ciertos momentos del juego (para lograr mejores ataques y dar castigos más severos a tus enemigos). Definitivamente, será uno de los juegos más destacados para Wii U en el próximo año y, por supuesto, aquí en **CN** le seguiremos la pista.

Fecha de lanzamiento
Por anunciar

◀ Ayuda a **Donkey** a poner en su lugar a la invasión vikinga.

▲ Los niveles subacuáticos se han vuelto una tradición en **DCK**.

◀ **Donkey**, **Diddy** y **Dixie** conquistaron el SNES con sus aventuras.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze

La familia Kong se reúne para una aventura excepcional

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Retro Studios**
- Categoría **Aventura**
- Jugadores **1-2**
- Opinamos **Grata secuela de Returns que trae varias sorpresas interesantes**

Luego del gran trabajo que consiguió Rare al ofrecernos una franquicia totalmente nueva (retomando el nombre de un famoso personaje de Nintendo), muchos pensaron que no habría más continuaciones o que no se lograría la calidad de la trilogía de SNES. Pero cuál fue nuestra sorpresa cuando Retro Studios tomó la dirección de **Donkey Kong Country**, luego de su plausible resultado con la saga **Prime** de **Metroid**.

El resurgir de un ícono

Con **Donkey Kong Country Returns**, vimos una verdadera continuación de la serie. Se conservaron los detalles que le dieron popularidad y se agregaron nuevos elementos de *gameplay* para que estuviera a la altura de los juegos de hoy en día, el resultado: un juego con mucho reto, diversión y que incluso puedes encontrar en una versión adaptada a la pantalla tridimensional del portátil de Nintendo. Ahora bien, han pasado tres años desde que Retro Studios nos presentó aquél gran juego, así que en la pasada Electronic Entertainment Expo, nos dieron muestra de que no se habían olvidado de los **Kong**, sino que estaban juntando las mejores ideas para ofrecernos un juego de siguiente generación que diera un brinco no sólo a la Alta Definisión, sino que también nos ofreciera experiencias de juego únicas diseñadas pensando desde inicio en las funciones del GamePad de Wii U. Así surge **Donkey Kong Country Tropical Freeze** (si quieres verlo en movimiento, échale un ojo a nuestro canal de Youtube: RevistaCN.

Defiéndete de la invasión vikinga a través de seis islas, incluyendo una congelada

Ahora bien, para aprovechar todos los ángulos posibles, puedes modificar o girar la cámara, permitiéndote ver a detalle las acciones dinámicas que se desarrollen en pantalla.

© Nintendo

▼ Ahora tendrás diferentes ángulos de cámara que te brindan más desafíos.

▲ No te confíes por su aspecto inofensivo... ¡son rivales feroces!

▲ Los escenarios de las minas suelen ser excelentes y difíciles.

▲ Trata de recolectar todas las letras y forma la palabra KONG.

La historia

Realmente, para este tipo de juegos, la historia no es tan relevante y, por lo tanto, es común ver tramas simples; pues lo verdaderamente importante en estos casos es el *gameplay*, cómo disfrutes la acción del juego y qué tanto te mantenga divertido como para volverlo a jugar una y otra vez, aunque ya lo hayas terminado 100 veces. Ese es el espíritu de los juegos que reinaba antes y que hace presencia la serie **Country** y, por supuesto, es evidente en la entrega para Wii U.

Todo inicia cuando los vikingos invaden las tranquilas islas habitadas por los **Kong**, e incluso congelan una; por lo que el famoso gorila y sus grandes amigos (**Diddy** y **Dixie**) se preparan para enfrentar otra misión que los llevará a descubrir un sinfín de zonas repletas de secretos, así como retos que se han convertido en clásicos de la serie (los barriles, por ejemplo, que te impulsan como cañones para alcanzar diferentes alturas). Más información en nuestros próximos números de **Club Nintendo**.

Fecha de lanzamiento
Noviembre 2013

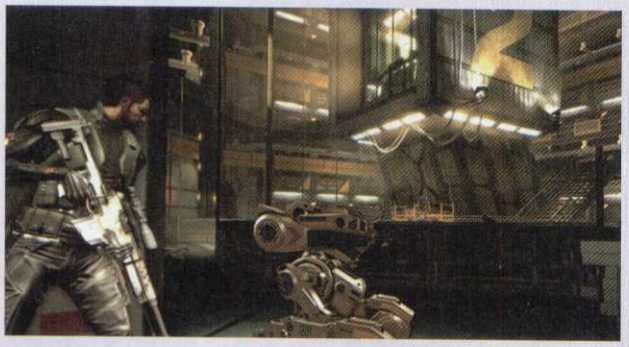
¡Modo cooperativo!

Nunca está de más un poco de ayuda

Elige a tu personaje

La entrega anterior careció de juego cooperativo, detalle que fue resuelto para la adaptación a N3DS; pero en Wii U sí tendremos este modo de juego desde inicio. ¡Cada personaje ofrece una experiencia diferente!

▼ El GamePad te mostrará a detalle todos los aspectos del juego.



▼ En cuanto a lo audiovisual, se nota un gran avance.

▲ Se trata de la versión definitiva de su original que vimos en 2011.

Deus EX:

Human Revolution - Director's Cut

Conoce los orígenes de esta espectacular serie

- Compañía **Eidos**
- Desarrollador **Square-Enix**
- Categoría **Acción**
- Jugadores **Multiplayer**
- Opinamos **Se nota que este *remake* lo hicieron pensando en Wii U**

La tercera entrega de **Deus EX** llegó con el subtítulo: **Human Revolution** hace un par de años y consiguió resultados respetables por la crítica. Se trata de un juego de acción en primera persona combinado con elementos de rol. Si no has jugado los dos títulos anteriores (dirigidos por Warren Spector) no te preocupes, ya que **Human Revolution** no es más que una historia previa a los eventos que desencadenaron el primer **Deus EX**.

Tomarás el papel de **Adam Jensen**, otrora agente SWAT quien supervisa la seguridad de una firma de biotecnología de Estados Unidos; pero un día, un equipo de ataque entra en el edificio y asesina a diversos científicos, dejándote herido. A pesar de tu situación, decides afrontar este conflicto y descubrir qué pasó en este sitio, donde los científicos trabajaban para descubrir y ejecutar el sueño de convertir a simples personas en súper soldados. Originalmente, se trataba de una exclusiva para Wii U, sin embargo, más adelante se omitió esa ventaja, pero debido al uso del GamePad, no dudamos que será la mejor versión.

Fecha de lanzamiento
Por anunciar

El GamePad es la opción ideal en **Deus EX**

Mapas, ítems y más

Las mejoras

No sólo disfrutarás de mejor desempeño en el control, sino que también verás una evolución gráfica real que destaca a la máxima resolución de tu TV.

© Square-Enix

▼ Héroes de mundos diferentes compiten bajo un mismo título.

▲ Los eventos se disfrutan más en compañía de tus amigos.

▲ El hijo de un gran villano y la princesa, juntos en patinaje.

Mario & Sonic

at the Sochi 2014 Olympic Winter Games

La competencia continua; ahora en forma deportiva

- Compañía **SEGA**
- Desarrollador **SEGA**
- Categoría **Deportes**
- Jugadores **Multiplayer**
- Opinamos **La idea es buena, pero ya necesita un cambio para no ser repetitiva**

Otra de las exclusivas de SEGA para Nintendo (en este caso, Wii U y Nintendo 3DS) es la cuarta entrega de Juegos Olímpicos de Invierno, en la que los héroes del Mushroom Kingdom, encabezados por **Mario**, se enfrentan a las estrellas de SEGA, con **Sonic** como capitán. El juego fue presentado en un Nintendo Direct, donde Iwata destacó la calidad de imagen, sumamente superior a lo visto anteriormente en las entregas en Wii.

Para esta entrega, además de los carismáticos **Mario** y **Sonic**, regresan varios personajes conocidos: **Miles**, **Knuckles**, **Dr. Eggman**, **Amy**, **Silver**, **Blaze**, **Vector**, **Shadow** y **Metal Sonic** por el bando de SEGA, mientras que en Nintendo veremos a **Luigi**, **Waluigi**, **Bowser**, **Donkey Kong**, **Bowser Jr.**, **Yoshi**, **Peach**, **Wario**, entre otros.

Los eventos que encontrarás estarán basados en los reales (*skiing*, *snowboarding*, *sky jumping*, *hockey*, etc); la diferencia será que aquí podrás hacer uso de las habilidades únicas de los personajes para aumentar la diversión, ya sea de forma individual o en contra de alguno de tus amigos.

Fecha de lanzamiento
Noviembre 2013

Los malosos quieren la de oro

¿Será que el *Evil Team* juegue limpio para ganar?

Pantalla táctil en Wii U y N3DS

En ambos casos, la pantalla táctil será fundamental para participar en los juegos de forma aún más interactiva.

© SEGA

▲ Llevarte el primer lugar será más complicado que nunca.

Mario Kart 8

Nuevas alturas para una franquicia esperada

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Carreras**
- Jugadores **Multiplayer**
- Opinamos **Diversión al estilo Nintendo.**

No importa cuánto tiempo pase, en cada generación de consolas siempre vamos a esperar un nuevo **Mario Kart**, subgénero que creó Nintendo en el SNES, volviéndose un clásico desde entonces, por lo cual, una nueva entrega para Wii U era sólo cuestión de tiempo.

Mario Kart 8 será el título del nuevo integrante en la serie, que, como es ya toda una tradición, seguirá innovando en el *gameplay*, en esta ocasión con un elemento interesante: la antigravedad.

Todos estamos acostumbrados a pistas con un solo camino, quizá con atajos pero a final de cuentas todos unidos por una orientación, lo cual ya no existe para **Mario Kart 8**, al menos en la ma-yoría de sus cursos, donde podremos correr de forma paralela en pistas que se ubican a los costados o arriba de la principal, todas con ventajas y desventajas, esto gracias a las nuevas virtudes de los autos, que si bien antes podían ya correr bajo el agua, ahora flotan sin problemas.

Hasta ahora, se han confirmado un par de estilos de control, usando el GamePad o bien el Wiimote con el WiiWheel, accesorio que como deben

¿Cómo conduces?
Busca tu estilo

Toma tu control
De momento, sólo se han mostrado estos dos estilos de manejar, ¿cuál será el que adoptes? Ambos son precisos y funcionales, sólo dependerá de tu práctica y paciencia para dominarlos, así que prepárate, porque el siguiente año este será uno de los mejores juegos para Wii U.

© Nintendo

▲ Wario estrena vehículo en esta entrega.

▲ ¿Nuevo diseño para Wario Stadium?

▶ Tienes que pensar muy bien por dónde quieres avanzar.

recordar, se usaba ya en **Mario Kart** para Wii, donde fue tan aceptado que ahora le ha tocado repetir.

Seguramente también tendrá soporte para el Control Clásico, tanto de Wii como de Wii U, pero eso es lo que menos importa ahora, lo verdaderamente relevante es que la movilidad es sensacional, los personajes responden muy bien a nuestras instrucciones, lo que permite que te concentres en la carrera y no en saber con qué botón saltas o usas los ítems, donde por cierto no faltarán los clásicos como bananas, rayos y la odiada por todos, concha de tortuga azul, que puede derrumbar tus esperanzas de llevarse el primer lugar no importando que estés a centímetros de la meta, pero bueno, eso ya deberemos hablarlo con un piscólogo. **Mario Kart 8** promete ser el mejor juego de la serie hasta ahora, con pistas estructuradas de forma única, un sistema de competencia en línea completo y como no podía ser de otra forma, una fuerte dosis de violencia y diversión que harán de cada carrera una experiencia que no querrás olvidar jamás. Esperemos pronto tener más información al respecto, estamos ansiosos por jugarlo en la redacción.

Fecha de lanzamiento
2014

El año de Luigi

No podía quedarse fuera de la competencia, un personaje clasico que seguirá festejando, ahora en **Mario Kart 8**.

Esperamos ver nuevas pistas, pero también nuevos diseños para algunas clásicas, sobre todo de Nintendo 64

▼ Las pistas fantasma nunca pueden faltar.

▶ Algunos personajes tienen comentarios muy graciosos.

▲ Los sueños se vuelven realidad... literalmente.

▼ En pantalla siempre tendrás los comandos para tus ataques.

Mario & Luigi: Dream Team

Siguen los festejos por el año de Luigi

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **AlphaDream**
- Categoría **Aventura**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Un RPG sencillo pero bastante prometedor.**

En Nintendo no paran de sorprendernos, esta vez con una nueva aventura para los hermanos más famosos de los videojuegos, en donde **Luigi** tomará un papel muy importante en el desarrollo de la trama.

La historia nos llevará a una pacífica isla donde nuestros héroes, además de la princesa **Peach**, toman unas merecidas vacaciones. Pero sin darse cuenta que una amenaza se acerca, literalmente, dentro de los sueños de **Luigi**.

Así comienza este RPG donde la pantalla táctil será el factor principal para tomar todas las decisiones en el argumento, desde los diálogos entre personajes hasta los movimientos y técnicas secretas que debes aprender si es que deseas terminar con la pesadilla que te espera, siempre recordando que ambos personajes deben trabajar en equipo para triunfar.

Tenemos que decir que visualmente es de lo mejor de la consola, con detalles en las fuentes de luz que nos dejan con la boca abierta, sobre todo con el efecto en 3D al máximo, muy parecido a lo que vimos en **Luigi's Mansion** para esta misma plataforma. Si todo salió bien, en el momento de leer esta nota ya debes tenerlo en tus manos, pero si no es así, espera pronto nuestro análisis donde te comentaremos porqué es uno de los títulos que debes tener.

Fecha de lanzamiento
Julio 2013

El mejor equipo
Una pareja invencible

Una década juntos
Fue en 2003 cuando se dio el debut de esta serie de juegos para el Game Boy Advance.

© Nintendo

▶ También podrás jugar contra alguno de tus amigos.

▼ Nuevos personajes, pero con el mismo carisma de **Olimar**.

▲ El trabajo en equipo da resultados.

Pikmin 3

Un juego con vida propia llega a tu Wii U

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Aventura**
- Jugadores **Multiplayer**
- Opinamos **Ideal para entrar al mundo de los juegos de estrategia.**

No recordamos otro juego que haya sido tan esperado en los últimos años como **Pikmin 3**, que todos aguardamos primero en Nintendo GameCube, después en Wii y finalmente aparecerá en Wii U.

Toma las bases de las entregas pasadas: controlaremos a un astronauta que debe guiar a unas pequeñas criaturas para solucionar diversas situaciones en un planeta desconocido.

Tendrá dos formas de juego (al menos confirmadas), usando el GamePad o bien, como lo hemos hecho en Wii, usando el Wiimote, lo cual resulta sumamente cómodo, ya que sólo tenemos que apuntar a la pantalla para dirigir a los **Pikmin**.

Tenemos a los tradicionales **Pikmin**, que pueden nadar o soportar el fuego, pero ahora se agregan un par nuevos, el de roca y el volador, que lógicamente nos ayudarán a resolver acertijos más complejos, en los que perder uno solo de nuestros compañeros sería un desastre.

Pikmin 3 sale a la venta justamente este mes de agosto para Wii U, así que si estabas pensando en adquirir un título para tu consola, este es el indicado. Sin problema podemos decir que será uno de los mejores juegos del año, con todo el estilo de Nintendo, es una apuesta segura si quieres divertirte.

Resulta muy triste cuando perdemos a nuestros amigos en batalla

Fecha de lanzamiento
Agosto 2013

© Nintendo

▶ Como siempre, Miyamoto dispuesto a resolver nuestras dudas.

© 2013 Nintendo

Shigeru Miyamoto

El más grande creativo de la industria platicó con nosotros acerca de varios temas interesantes

Club Nintendo: ¿Cómo te sientes una vez que **Pikmin 3** está casi listo? Desde hace unos años, en cada E3, la prensa te preguntaba por el juego. De hecho lo esperábamos en el Wii.

Shigeru Miyamoto: Me siento aliviado de que vaya a salir. Desde el punto de vista del *gameplay*, cuando comenzamos a trabajar en el título, no teníamos clara la visión de cómo y dónde iba a terminar. Con este juego en particular siento que hicimos lo necesario para que **Pikmin** fuera un título que se acercara de manera más fácil a los jugadores. Pero, al mismo tiempo, con una profundidad que te mantenga jugando por un largo rato.

CN: Hablando de la diferencia que hace Nintendo. Ahora que vemos un **Super Smash Bros.** en las dos plataformas de la compañía, ¿podemos esperar la llegada de más series a esta idea de tener el mismo juego en el Wii U y Nintendo 3DS?

SM: Sí, ciertamente ahora que tenemos la opción de desarrollar en los dos ambientes muy bien establecidos, podemos comenzar a pensar en este tipo de ideas y cómo podemos traer estas franquicias en multiplataforma. Debemos mirar hacia delante y buscar las opciones que mejor se ajusten,

▲ **Pikmin** es una de las series favoritas de Miyamoto.

pensando en que tiene que ser nuevo y único. Miiverse es un ejemplo, lo tenemos ahora en el Wii U y puedes acceder en tu Nintendo 3DS o en un dispositivo portátil.
Hemos sido capaces de hacerlo porque ahora tenemos una cuenta en el sistema, con la cual puedes acceder y tener experiencias desde distintos dispositivos. Así que de alguna manera estamos brindando este tipo de opciones, ya sea con un **Super Smash Bros.**, multiplataforma o esto que comento, una cuenta que funciona en diferentes estructuras.

lanzarlo, nos acercaremos al punto en el que compartiremos más acerca del juego, mientras no.

CN: ¿Han pensado en darle a Platinum Games otro juego, como **Metroid** o **Star Fox**?
SM: Previamente, hicimos muchos juegos en colaboración con compañías como SEGA y Namco, ellos trabajaron en versiones adaptadas de nuestros juegos, por decirlo de alguna manera. Y lo que hemos decidido recientemente es que, en lugar de dejar a nuestros personajes en manos de otras

"Nintendo es una compañía que se enfoca en crear cosas únicas y diferentes"

CN: Hace dos años vimos un demo HD de **The Legend of Zelda**. ¿Por qué no tenemos en esta E3 un *update* de la serie en este sentido?
SM: En ese momento, deseamos mostrar cómo luciría el juego, y tenemos algunas cosas que no trajimos a esta E3. Pero lo que quisimos hacer este año era concentrarnos en juegos que fueran jugables en el *show*, en particular para la serie de **Zelda**, mostrando lo bien que luce **The Legend of Zelda: The Wind Waker HD** y **The Legend of Zelda: The Link Between Worlds**, para Nintendo 3DS. Los tenemos aquí porque se pueden jugar y los jugadores pueden tener la experiencia. En cuanto a un juego de **Zelda** para el Wii U, tendremos oportunidades de hacer nuevos anuncios a través de nuestra página para prensa y los Nintendo Direct. En cuanto haya una visión clara del progreso y de cuándo podremos

compañías para que hagan un juego, nos acercamos a ellos para trabajar en conjunto en el desarrollo, teniendo a un productor de Nintendo como supervisor del proyecto. Así es como trabajamos con Retro Studios y Next Level Games, como en el caso de **Luigi's Mansion: Dark Moon**. Tenemos a un productor comunicándose directamente casi de manera diaria siguiendo el desarrollo. Hemos encontrado que este estilo de desarrollo nos funciona muy bien para nosotros, es lo que puedo decir.

CN: ¿Qué opinión tienes acerca de que algunas compañías americanas no están desarrollando para el Wii U?
SM: Ciertamente, así es,desde un punto de licencia, estas firmas están buscando lo que mejor les convenga para los juegos que quieran crear. No es mi posición decir en dónde deberían lanzar sus juegos. Desde el punto de vista del desarrollo, te comento que Nintendo es una compañía que se enfoca en crear cosas únicas y diferentes, con esta base creamos nuestro *hardware*, y eso nos permite desarrollar juegos únicos y diferentes. El mismo *hardware* se diferencia de los demás, y por eso a los desarrolladores terceros se les dificulta hacer algo multiplataforma con un sistema que es muy diferente a lo que los otros ofrecen. Obviamente Nintendo, por sí mismo, busca proveer juegos que hagan que la gente compre la consola. Como lo puedes ver aquí en la E3, nuestro *lineup* tiene una gran calidad, y le dará a la consola el impulso que necesita. También pienso que si las compañías tienen un juego adecuado para Wii U, habrá una gran oportunidad para ellos de ofrecer una experiencia de juego única a través de nuestra consola de manera exclusiva. Creo que puedes hacer grandes juegos de deportes en Wii U, usando las características exclusivas del GamePad.

▲ Nos espera una gran aventura en este juego.

► Es todo un placer conversar con un genio como Miyamoto.

▲ Las peleas serán legendarias.

▲ Los efectos en los ataques son asombrosos.

▲ ¿Te agrada el cambio visual en los combates?

Pokémon X / Y

Continúa la carrera por ser el mejor entrenador

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Game Freak**
- Categoría **RPG**
- Jugadores **Multiplayer**
- Opinamos **Un juego para todo tipo de videojugador.**

Resulta increíble cómo, a pesar de que mucha gente critica la franquicia, **Pokémon** se mantiene como una de las exclusivas más grandes de Nintendo para sus paltaformas, vendiendo cualquier cantidad de copias en todo el mundo. Pero eso no es obra de la casualidad, no, es debido al gran cariño con el que se desarrollan sus juegos, con un trato especial que se nota en todo momento, y **Pokémon X / Y** para Nintendo 3DS no se queda fuera, al contrario, es el ejemplo perfecto de lo anterior.

Con su lanzamiento de forma mundial en octubre, se demuestra lo fuerte y esperado que es el título, ya que, entre muchas cosas, marca el debut de la saga en las tres dimensiones de la consola portátil, lo que de entrada marca un cambio gráfico enorme, hemos dejado atras los mundos planos para pasear y visitar pueblos en completo 3D con estructuras enormes y elementos para s interactuar como nunca antes se había visto, desde el movimiento de el pasto al caminar o las rutinas de otras personas, todo es perfecto desde el primer segundo.

Dos versiones
¿Con cuál te quedas?

Monstruos legendarios
Lo ideal para vivir la aventura al cien por ciento, es compartir las batallas con otros jugadores que tengan una versión diferente a la nuestra, para poder intercambiar todos los **Pokémon**.

© 1995-2013 Nintendo / Creatures Inc. / Game Freak Inc.

¡Atrápalos a todos!

Nuevos **Pokémon** a capturar

Grandes retos

Como es una tradición, capturaremos decenas de monstruos de bolsillo para terminar nuestro Pokédex, un desafío para los veteranos de la serie.

Especies legendarias

Eevee tendrá una transformación más, esta vez dando pie a un tipo hada.

Está claro que tendremos muchos **Pokémon** nuevos, pero también varios de las generaciones pasadas, en especial de la primera, ya que lo que Nintendo desea es que quienes crecimos con estos juegos, regresemos para X / Y, lo cual parece un hecho.

Un rumor que llegó hace poco tiempo fue el de una nueva evolución para **Mewtwo**, sí, aquel legendario **Pokémon** que vimos en las entregas **Roja** y **Azul** en el Game Boy, ya que en varias imágenes aparecía una criatura muy parecida, pero hasta el momento no podemos confirmar que se trate de una evolución como tal, ya que en la película donde aparece con este nuevo aspecto, los protagonistas lo siguen llamando **Mewtwo**, lo que podría indicar que el cambio no es permanente, pero bueno, ya veremos si esto es una realidad en él cuando el juego haya salido al mercado.

▲ Al inicio podrás decidir el sexo de tu entrenador.

Con todos los nuevos tipos de **Pokémon**, lo que necesita la serie es una nueva fórmula en el *gameplay*, por lo que los programadores han implementado nuevos *puzzles* que aprovechan las ventajas de la consola, todo un acierto.

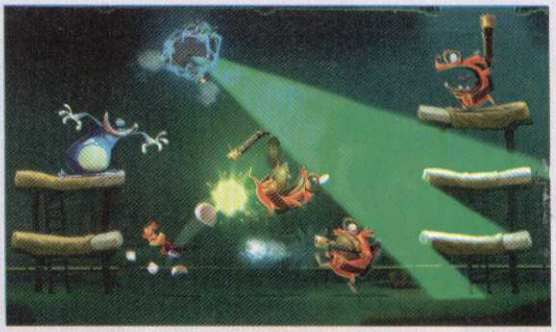
Su lanzamiento como ya comentamos, será en octubre, se espera que sea uno de los más vendidos de toda la saga, lo que no dudamos nunca, reúne todos los factores para que así ocurra, así que ahora lo único que debemos hacer es prepararnos para cuando llegue a las tiendas, aunque seguramente también lo hará en la eShop, dándonos la posibilidad de comprarlo sin tener que salir de casa. Entrena fuerte, nosotros haremos lo mismo y estaremos listos para duelos involvidables en esta nueva generación de **Pokémon**.

Fecha de lanzamiento
Octubre 2013

Espada maestra

Esta nueva criatura es un **Pokémon** de nombre **Honedge**, que será de tipo acero y fantasma al mismo tiempo, ampliando los combates.

▶ Cada personaje tiene movimientos propios.



▲ Con el GamePad puedes atacar algunos enemigos.

▲ No, no es una imagen promocional, así luce el título en movimiento.

▲ Sigue el ritmo de las melodías para poder avanzar.

Rayman Legends

¿Valdrá la pena el tiempo que esperamos?

- Compañía **Ubisoft**
- Desarrollador **Ubisoft**
- Categoría **Plataformas**
- Jugadores **Multiplayer**
- Opinamos **Podremos dejar sin remordimiento la aplicación en Wii U.**

En la corta historia que tiene Wii U en el mercado, ya hay una gran polémica por uno de sus juegos, que fue justamente **Rayman Legends**, que por segunda vez fue mostrado en la E3 a pesar de que ya debería estar en el mercado desde hace meses.

En un inicio se dijo que estaría listo para febrero, pero después se decidió hacerlo multiplataforma y cambiar la fecha para finales de año, agosto para ser más precisos: la molestia obviamente se dio en todas las redes de Nintendo, pero sobre todo en Miiverse, lo único que compensaba el retraso era una aplicación gratuita de minijuegos y la promesa de los desarrolladores de hacer un juego mejor... por fortuna cumplieron, y **Rayman Legends** es una obra impresionante.

Las propiedades táctiles del GamePad hacen de esta aventura una experiencia que jamás hubiéramos pensado antes. Sí, el título pudo salir a inicios de año, pero lo cierto es que eso no le quita mérito al equipo creativo detrás de la obra. Será de lo mejor para Wii U a finales de este año, con todo y la aparición de otros juegos de plataformas, **Rayman Legends** se ganará un lugar entre tus favoritos, de eso no tenemos ninguna duda, confía en nosotros.

Fecha de lanzamiento
Agosto 2013

El trabajo artístico en este juego es sublime, cada animación es un deleite para la vista

© Ubisoft

▲ Se prepara un gran enfrentamiento entre estos héros y villanos.

Scribblenauts Unmasked

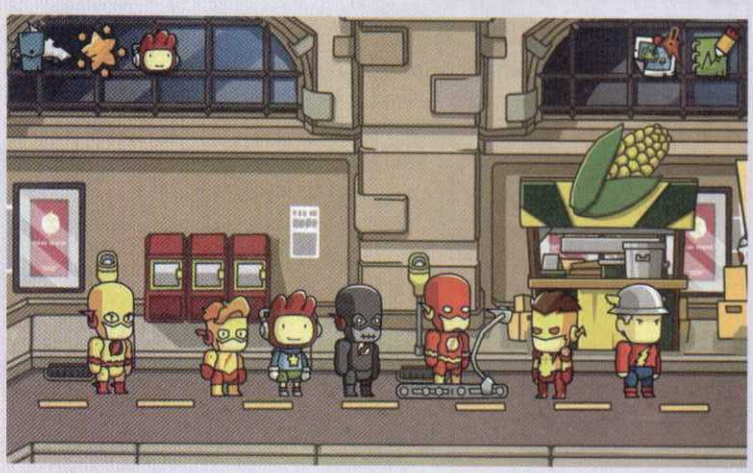
Lucha por la justicia con tu *Stylus*

- Compañía **Warner Bros. Interactive**
- Desarrollador **5th Cell**
- Categoría **Aventura**
- Jugadores **1**
- Opinamos **La opción perfecta para los seguidores de los cómics.**

De todos los títulos que aparecieron junto con Wii U en noviembre pasado, **Scribblenauts Unlimited** fue uno de los más esperados, no sólo por su gran dinámica de juego, sino porque en esta ocasión contaría con personajes del mundo de Nintendo para poder utilizarlos en la resolución de acertijos, pues bien, para esta secuela la serie se mantiene en la línea de las exclusivas, y ahora en **Unmasked** podremos interactuar con personajes de DC Comics.

Superman, **Batman**, **Green Lantern**, **Flash**, **The Joker**, **Doomsday**, en fin, todos los que te han impactado con sus historias ahora estarán aquí para ti, esperando instrucciones para salvar al mundo... aunque también podrías apoderarte de el, pero bueno, eso ya es otra historia. Para quien nunca haya jugado un **Scribblenauts**, te comentamos que aquí, con ayuda de la pantalla táctil (en este caso del GamePad), puedes aparecer diversos objetos y seres en pantalla, todo con el objetivo de completar los acertijos que se te presenten, y es justo ahí donde radica lo especial de la obra, ya que no existe una solución única, dependiendo de tu creatividad pueden hacer decenas, así que no tengas miedo de experimentar, además ahora estarás custodiado por estos grandes héroes que te apoyarán en todo momento.

Fecha de lanzamiento
Finales 2013



▶ ¿Qué tanto conoces acerca del universo de DC Comics?

© Warner Bros. Interactive

▼ Recorrer este mundo nos dará hambre...

▼ El cambio en *gameplay* será total.

▶ **Sonic** viene con todo para las consolas de Nintendo este mismo año.

Sonic Lost World

Un grande del medio está de regreso

- Compañía **SEGA**
- Desarrollador **SEGA**
- Categoría **Aventura**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Confiamos en que el personaje tenga un juego que le haga justicia.**

© SEGA

No es ningún secreto para nadie que a SEGA le ha costado mucho trabajo realizar una aventura en 3D para su mascota, la movilidad siempre resultaba complicada, además de que las peleas constantes con la cámara hacían que termináramos dejándolo, pero al parecer ya todo eso ha quedado en el pasado.

Sonic Lost World, en exclusiva para Wii U, representa una oportunidad única para SEGA y su personaje para decir al mundo que no estaban muertos, que simplemente requerían de una consola con las herramientas necesarias para poder modificar el ***gameplay***, que es lo que pasará ahora, donde recorreremos mundos enormes con un estilo muy parecido al visto en **Mario Galaxy**.

Lo anterior no es malo, al contrario, gracias al estilo de **Sonic** en el que no puedes dejar de correr, terminar un nivel resulta sumamente divertido, estamos seguros de que por fin se dará el esperado renacimiento de **Sonic** en 3D, porque en las 2D sigue siendo un líder, sobre todo con las adaptaciones para consolas portátiles de Nintendo.

Estará listo para finales de año, aún queda mucho tiempo para que puedan seguir trabajando en él y mejorar lo que desde ahora ya es una experiencia sorprendente.

Fecha de lanzamiento
Finales 2013

Grandes peligros
Nuevos villanos

¿Estás listo?
Se han mostrado nuevos enemigos para **Sonic** en esta aventura, pero no se sabe aún si podremos ver a algunos clásicos, como **Robotnik**.

No te pierdas el *gameplay* en nuestro canal
youtube.com/RevistaCN

Entrevista a Takashi Lizuka

Conoce la mente detrás del nuevo juego de Sonic donde se espera revivir al personaje

Club Nintendo: ¿Hemos recibido muchos comentarios sobre un parecido entre **Sonic Lost World** y **Super Mario Galaxy**. ¿Qué opinión tienes al respecto?

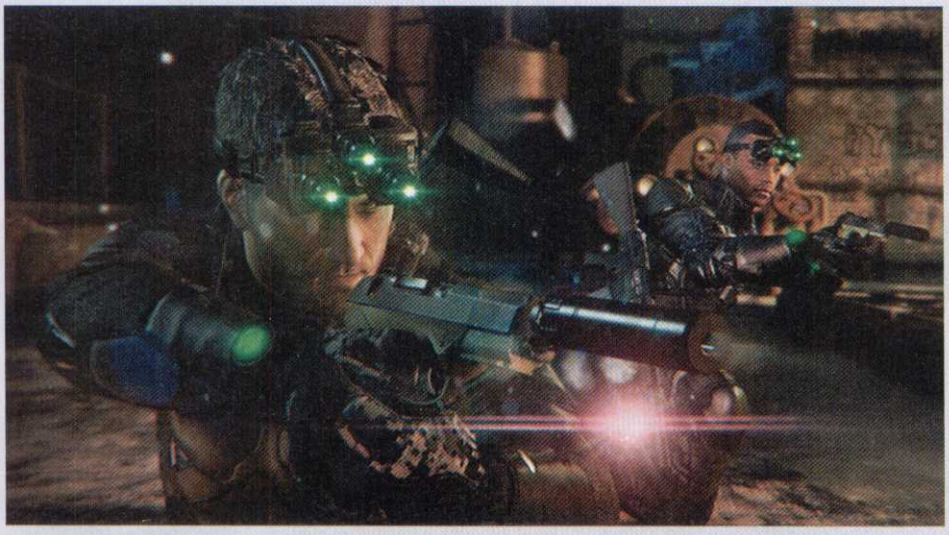
Takashi Lizuka: De hecho, estamos sorprendidos por escuchar sobre una similitud con **Super Mario Galaxy**. Cuando comenzamos el desarrollo, pensamos en una visión de escenario que permitiera tener una opción de 360°, y que no hubiera una limitante. Al hacerlo de esta manera, tenemos múltiples caminos en donde los jugadores pueden moverse, explorando, recolectando ítems y encontrando las mejores rutas para incrementar la velocidad. Con esto extendemos el *gameplay*, algo que vemos positivo. **Super Mario Galaxy** tiene su base en su gravedad "extraña", en **Sonic Lost World** pensamos en aumentar el modo de juego con la "Four Visión" y los múltiples caminos. Así que es muy diferente.

CN: ¿Qué nos dices del GamePad, realmente se está aprovechando este control del Wii U?, ¿es más difícil desarrollar con él?

TL: ¡Buena pregunta! En **Lost World** estamos utilizando el GamePad de tres maneras. La primera es un modo muy sencillo, pero de gran utilidad. Con la TV en *off*, jugando con el GamePad, únicamente. El modo multiplayer es la segunda opción, en donde dos jugadores se enfrentan teniendo cada uno su propia imagen, uno con la pantalla del GamePad y el otro en la TV. Así no tenemos que dividir la pantalla. La tercera es interactuando con el juego, utilizando los menús en el Pad, ahí puedes activar los poderes y utilizar el censor Gyro. Sí estamos tomando ventajas del control, definitivamente.

La nueva aventura del personaje estrella de SEGA también aparecera para Nintendo 3DS

▲ Grandes personajes nos esperarán en esta nueva aventura.



▶ Si no aparece el visor nocturno, no es un **Splinter Cell**.

▲ Elimina con los enemigos sin hacer ruido.

▲ El trabajo técnico es excelente.

Splinter Cell: Blacklist

- Compañía **Ubisoft**
- Desarrollador **Ubisoft**
- Categoría **Acción**
- Jugadores **Multiplayer**
- Opinamos **Promete ser la mejor aventura de Sam desde hace tiempo.**

Termina con el caos del mundo

Hace algunos años, muchos veían a la serie **Splinter Cell** como una alternativa a **Metal Gear Solid**, y contaban con un buen argumento: además de que algunas técnicas de infiltración eran superiores, en algún momento quedó atrapado en una fórmula repetitiva; no agregaba nuevos elementos, por lo que fue perdiendo el interés de los jugadores; por tal motivo, los desarrolladores han deseado quitarse esa espina con **Blacklist**, al cual están considerando sacar en Wii U a finales de este año, aprovechando sus capacidades especiales y únicas. Después de que la división antiterrorismo de **Sam Fisher** fuera disuelta, una nueva amenaza aparece en el mundo: personajes muy peligrosos que no se quedarán cruzados de brazos esperando a que vayan por ellos, están decididos a actuar para mostrar a la humanidad su gran poder destructivo, lo único que necesitan es tiempo para poder realizar sus planes. Claro está, que la única persona capaz de ponerles un alto es **Fisher**, por lo que se crea una nueva célula encargada de buscar a lo más peligroso de la mafia, en misiones que pondrán a prueba toda la experiencia del héroe, para quien, como siempre, las sombras serán uno de sus principales aliados.

Uno de los agentes secretos más famosos de los videojuegos ha regresado

Además del modo para una persona, se ha trabajado en un multijugador en línea muy especial en el que elegirás entre dos estilos de juego, infiltración o acción, dependiendo de tu elección al cambiar por completo tu arsenal de movimientos para la misión. No dudamos que se convierta en una de las modalidades más jugadas en línea.

Fecha de lanzamiento
Agosto 2013

© Ubisoft

THE YEAR OF LUIGI
30th
New SUPER LUIGI BROS. U
© 2012 - 2013 Nintendo. Trademarks and copyrights are properties of their respective owners. Wii U is a trademark of Nintendo. Visit us at www.nintendo.com
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
Hasta 5 jugadores
El juego,la consola y algunos accesorios se venden por separado.
Wii U
SUPER LUIGI BROS. U
E
Nintendo
SOLO PARA
Wii U

▶ Así luce **Mario** con su nuevo traje, ¿qué opinas?, ¿te agrada?

▲ ¿Se acordaron de **Super Mario Bros. 2**? Nosotros también.

▶ Con el nuevo uniforme, podrás evitar problemas de forma más fácil.

Super Mario 3D World

La diversión llegará a un nuevo nivel en tu Wii U

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Plataformas**
- Jugadores **Multiplayer**
- Opinamos **Podría representar la evolución de los títulos multijugador.**

Violencia animada.

Todos sabíamos que Nintendo mostraría un nuevo juego de **Mario** durante los días de la E3, pero lo que nadie se imaginaba era que se basaría en **Super Mario 3D Land**.

Muchas personas pensaron que se presentaría **Mario Galaxy 3**, pero la realidad fue otra: **Super Mario 3D World** para Wii U ha sido mostrado, y la verdad es que, como siempre, Nintendo sabe perfectamente la razón de tales decisiones; en este caso, no se trata de una adaptación de lo visto en Nintendo 3DS, sino de un nuevo concepto para el título. Para empezar, ahora la aventura no será individual, la podrás compartir con otros tres amigos, eligiendo entre **Mario**, **Luigi**, **Peach** y **Toad**, justo al estilo de los recientes **New Super Mario**, donde competirás o cooperarás para terminar cada nivel, los cuales, debemos decirlo, son sumamente variados; lo mismo puedes pasar de un volcán a una montaña de nieve, todo completamente en 3D, por lo que los objetos escondidos no faltarán para aumentar el reto de cada uno de los escenarios.

No vas a creer toda la libertad de acción que tendrás con este excelente título

No se ha comentado si se incluirá la famosa Super Guía para los jugadores menos experimentados, pero nosotros consideramos que deben retirarla.

© Nintendo

▲ Algunas salidas tienen diferente valor.

▲ No todo es competencia, colabora con tu equipo.

▲ Este nivel nos recordó a Mario Party.

Otro de los extras más notables del título es el nuevo traje que se une a la aventura, pues te dará la posibilidad de tener las habilidades de un gato, como saltar más alto, correr y avanzar por las paredes sin ningún problema.

Se ha confirmado el uso del GamePad y del Wiimote para poder disfrutarlo, aún no se menciona algo sobre el Control Pro, y aunque no sabemos si quedará fuera, es una gran opción para poder emplearlo. Seguramente, Nintendo se encuentra desarrollando un nuevo título de **Mario** para su línea principal, pero eso no le resta ningún mérito a este juego, al contrario, es una respuesta muy inteligente de Nintendo a las tendencias actuales del mercado, ya que es casi un hecho que no se podrá jugar en línea, lo que fomentará la convivencia con los amigos o hermanos, al clásico estilo de Nintendo. Su lanzameinto se contempla para noviembre, siendo la carta fuerte de la compañía para terminar este 2013. Así de grande es la confianza en este proyecto, que por lo que pudimos comprobar, será uno de los lanzamientos del año, lástima que por su fecha de estreno tal vez ya no podrá competir por dicho galardón, pero sin problemas dejaría atrás a muchos otros juegos que han aparecido.

Fecha de lanzamiento
Finales 2013

▲ Son diversos los ítems que verás en la aventura.

Cuatro al mando

Comparte la diversión.

Nueva experiencia

Parece raro usar sólo el Wiimote con un juego en 3D, pero tal vez se pueda emplear también el Nunchuk para mejorar la movilidad,

► En los muros, los enemigos no podrán dañarte, tómalo en cuenta.

▲ El martillo está de regreso para esta obra.

▲ Nunca pierdas de vista tus corazones.

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds

Un regreso al pasado que todos esperábamos

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Aventura**
- Jugadores **1**
- Opinamos **El sueño de muchos por fin se ha hecho realidad.**

Cuando Nintendo lanzó **The Legend of Zelda: A Link to the Past** para el SNES, a principios de la década de los noventa, se dio uno de los cambios más importantes en esta serie gracias al poder de la consola. Podemos decir que fue justo aquí donde realmente se convirtió en leyenda.

Por años, todos deseábamos ver una secuela, obtener más detalles del Dark World, de ese misterioso mundo que tantas horas de exploración nos regaló, pero nunca se daban noticias, y sólo se escuchaban rumores creados por los propios fans... hasta ahora. Nintendo sorprendió a propios y extraños anunciando esta segunda parte,lo cual, aunque falta confirmar aspectos de la trama, es lo de menos, regresaremos a ese Hyrule que conocimos en los 16 bits, y eso es lo importante, pero ahora con todo el poder y las ventajas que brinda el N3DS con **The Legend of Zelda: a Link Between Worlds**.

Al estilo **Paper Mario**

La nueva habilidad de **Link**

Una estampilla

Los acertijos serán más confusos que nunca gracias a la variedad de soluciones que nos ofrecerá este movimiento especial.

© Nintendo

◀ En cada rincón puede aparecer un objeto secreto.

▲ Si no puedes pasar por abajo, tal vez por arriba se pueda.

◀ Todos los enemigos tienen un punto débil.

Al igual que en cada aventura de **Link**, ésta contará ahora con una nueva habilidad, que será la clave para resolver muchos de los enigmas. En este caso, se trata de una técnica que te permite convertirte por unos segundos en una especie de pegatina para cruzar entre barrotes, o bien, evitar caerte de un puente; dependerá de tu creatividad cómo utilizar ésta. El estilo gráfico es idéntico al del Super Nintendo, con elementos en 3D que vuelven un deleite cada recorrido por el mapa y, debemos decirlo, en muchos sitios es idéndico al de **A Link to the Past**, un gran detalle.

También algunos enemigos finales e ítems repiten aparición, pero estamos seguros de que se agregarán varios nuevos que enriquecerán este viaje.

Su salida está planeada para finales de año, aún sin una fecha confirmada, pero es un hecho que antes de comer las 12 uvas de Año Nuevo lo tendremos con nosotros. Si te estás preguntando en qué parte de la cronología entrará, creemos que será inmediatamente después de **A Link to the Past**, no se podría incluir en otro sitio, bueno, al menos que Nintendo nos de alguna sorpresa con el argumento.

No nos queda más que esperar lo que promete ser una obra de arte más para esta amada serie, ya que, a decir verdad, desde el sorprendente **Link's Awakening**, los portátiles siempre han quedado un poco por debajo de las adaptaciones caseras, y el Nintendo 3DS parece ser la respuesta para que esto deje de ocurrir, todos esperamos demasiado por los antecedentes, los desarrolladores deben saberlo y trabajar más para realizar un trabajo memorable.

¿Volverán a estar presentes las doncellas de Hyrule? Pronto descubriremos todos los detalles

▼ La entrada a uno de los muchos templos que deberás superar.

Fecha de lanzamiento
Finales 2013

¿El mejor de la historia?

Siempre existirá la pelémica respecto a qué juego es el mejor de la saga, para muchos lo es el clásico de SNES. ¿Esta secuela le hará justicia?

▼ El proyecto supremo de GCN ahora con la calidad visual de Wii U.

▲ ¿Qué tesoros antiguos encontrarás?

▲ La configuración de los controles se ha adaptado al GamePad.

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD

El mar guarda muchos misterios para ti

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Aventura**
- Jugadores **1**
- Opinamos **El mejor juego de la década pasada ha vuelto.**

Es imposible no suspirar al recordar todo lo que vivimos en **The Legend of Zelda: The Wind Waker** para Nintendo GameCube. Bastaba ver la introducción para saber que nos espreraba uno de los grandes retos de nuestra vida.

Después del *remake* de **Ocarina of Time** en Nintendo 3DS, todos nos preguntábamos cuál sería el siguiente capítulo en recibir un *remake*; todo apuntaba a que fuera **Majora's Mask**, pero no fue así, Nintendo decidió irse a lo grande y adaptar un juego espectacular en todos los aspectos posibles para las nuevas generaciones: **The Legend of Zelda: The Wind Waker**.

Son muchas las ventajas de esta adaptación respecto al original. Primero, tenemos el apartado técnico, el cual es evidente; ahora todo se encuentra en HD, mejorando algo que ya parecía perfecto debido al colorido estilo *Cell Shaded* que conocimos en el original y que tantos premios y reconocimientos le representó.

Detalles como la mirada de **Link** en momentos especiales y las expresiones de cada personaje son mágicas, dan la impresión de que realmente están vivos, jugando junto a nosotros en todo

Nintendo ha declarado que no contempla agregar nuevas islas o calabozos para este adaptación

© Nintendo

▲ Al inicio esta ave marcará tu destino.

▲ La pequeña isla donde te vuelves un héroe.

◀ **Tetra**, uno de los personajes con un gran secreto oculto.

el recorrido; por otro lado, tenemos las sombras, ya no son sólo círculos que acompañan nuestros movimientos, ahora representan de manera fiel todo lo que hacemos en pantalla.

Otra cualidad especial estará en Miiverse, pero no porque puedas compartir dudas o comentarios, sino por la manera tan inteligente en que se aprovechará en esta ocasión. Cada uno de los mensajes que escribas (no necesariamente deben ser secretos o consejos), lo colocarás dentro de una botella y los lanzarás al mar, con la esperanza de que alguien más los encuentre. Este tipo de características son las que hacen únicas a las entregas de Nintendo para sus consolas.

Por otro lado, tenemos el GamePad, que no sólo sustituye al control de GameCube, sino también al Game Boy Advance, que se usaba en conjunto como un radar que te permitía encontrar algunos objetos; ahora será la pantalla táctil del mando de nueva generación donde se te dará esta información, la cual, debemos señalar, es vital al final del juego.

La historia toma lugar 100 años después de **Ocarina of Time**, el mundo ha cambiado bastante, pero tanto el mal como el bien siguen existiendo en él, en una lucha eterna que ahora te tocará librar para conocer tu pasado y tu futuro.

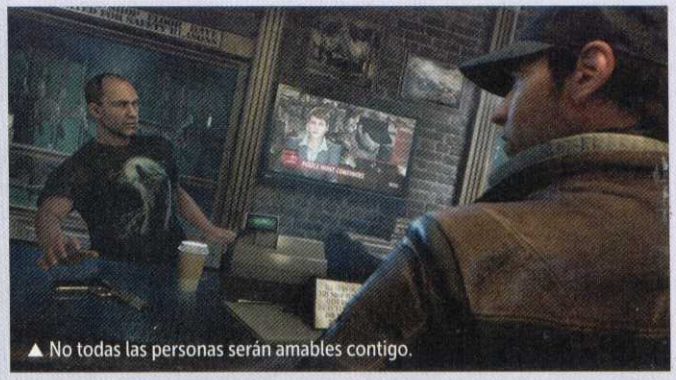
No se han hecho comentarios respecto a si saldrá en formato descargable o físico, pero algo es cierto: debería aparecer una edición especial en caso de ser lanzado de forma tradicional; sería un gran regalo para todos los fans de la serie quienes, al igual que nosotros, ya no pueden esperar más por volver a cruzar el mar.

Fecha de lanzamiento
Octubre 2013

Ayuda extra
Revisa tu segunda pantalla.

Sigue tus instintos
Además de representar un radar cuando estés en el mar, también verás un menú con tus ítems más importantes en el GamePad para intercambiarlos por los que ya no uses en el momento que los necesites.

▲ Nada como un auto último modelo para viajar por la ciudad.


▲ No todas las personas serán amables contigo.

▲ "En serio, no me interesa un nuevo celular."

Watch Dogs

Todo el mundo está conectado por una gran red

- Compañía **Ubisoft**
- Desarrollador **Ubisoft**
- Categoría **Acción**
- Jugadores **1**
- Opinamos **La apuesta grande de Ubisoft para este año.**

Honestamente, al tratarse de un desarrollo de Ubisoft, cuando vimos por primera vez algo de **Watch Dogs** durante la E3 del año pasado, decidimos darle el beneficio de la duda, ya que, si existe una compañía experta en romper todas las expectativas, es justamente la francesa.

A un año de distancia del evento, podemos decir que Ubisoft se ha tomado muy en serio el desarrollo de **Watch Dogs**, incluso más que el del nuevo **Assassin's Creed**, así de importante es este nuevo proyecto, que podría convertirse en uno de los juegos del año. Se trata de un *sandbox* donde controlaremos a un agente secreto, **Aiden Pearce**, quien ha conseguido entrar a la red informática de la ciudad, desde la cual manipulará todo tipo de dispositivo electrónico y robar la información para diversos propósitos.

Controla la ciudad por completo con ayuda de tu *smartphone*

▲ Las calles parecen estar vivas.

Hasta hace poco, **Raymand Legends** parecía lo mejor que podríamos esperar de Ubisoft para Wii U, pero **Watch Dogs** levanta la mano para tomarlo en cuenta como una de las revelaciones de la temporada; ojalá responda a todo lo que anhelamos, representaría un paso adelante para la empresa.

Fecha de lanzamiento
Noviembre 2013

© Ubisoft

SOLO PARA NINTENDO 3DS™

Use la función de control parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.
El juego y la cámara se venden por separado.
LEGO CITY UNDERCOVER: THE CHASE BEGINS software © 2013 TT Games Publishing Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group.
LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2013 The LEGO Group.
Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2013 Nintendo.

▶ El juego se desarrolla en exclusiva para Wii U.

▼ La acción tomará lugar en muchos escenarios.

▶ Todos los héroes deberán trabajar como si fueran uno solo.

Wonderful 101

Una innovadora propuesta para cerrar el año

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Platinum Games**
- Categoría **Aventura**
- Jugadores **1**
- Opinamos **¿Buscaban nuevas series? Esto es lo que esperaban.**

Platinum Games se mantiene como una compañía cuya principal característica es la de realizar trabajos originales con elementos únicos. Ejemplos sobran, basta con mencionar **Mad World** o **Bayonetta**, pero también debemos considerar que ellos fueron los que estuvieron detrás de otra gran obra publicada por Capcom, como **Viewtiful Joe**, de la que justamente toman la inspiracion para **Wonderful 101**. El argumento es bastante curioso: una presencia extraterrestre amenaza la tranquilidad de la Tierra, por lo que, sin pensarlo dos veces, los más poderosos superhéroes van en su defensa para terminar con los invasores..., por desgracia, los alienígenas son sumamente fuertes y en los duelos individuales es imposible derrotarlos, así que deberán trabajar en equipo para lograrlo. Como si se tratara de una gran unidad, por ejemplo, si quieren derrumbar un edificio, tendrán que formar un martillo todos unidos y después golpear el objetivo, suena algo complicado, aunque la verdad es que no sólo resulta muy divertido, sino también muy emocionante por todas las combinaciones y situaciones que se crean en los enfrentamientos. Sin duda, reúne todas las cualidades para convertirse en una serie exitosa, pero ya dependerá del estudio y, en mayor parte, del apoyo que le brindemos.

Hideki Kamiya está desarrollando lo que podría ser una nueva y exitosa franquicia

Forma parte de la nueva línea de lanzamientos con los que Nintendo desea apoyar fuertemente al Wii U.

Fecha de lanzamiento
Agosto 2013

© Nintendo

▼ Alguien tendrá dolor de estómago.

▶ No todas las flores estáran a la vista.

▼ Kamek vuelve aser uno de los villanos.

Yoshi's New Island

El regreso a la época de oro de las dos dimensiones

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Plataformas**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Ya era tiempo de lanzar una secuela.**

Los juegos de plataformas fueron creados prácticamente por Nintendo, ellos dieron vida a este género, en donde mencionar un juego como el mejor es muy complicado; pero, sin duda, uno de los mayores exponentes resulta ser el clásico de Super Nintendo, **Yoshi's New Island: Super Mario World 2**, que refrescó el concepto en los noventa, al grado de que sigue representando un increíble reto para todo tipo de jugadores.

Pues bien, después de más de 15 años del lanzamiento del original, llegará para Nintendo 3DS, **Yoshi's New Island**, una secuela increíblemente trabajada, donde los detalles nos dejarán impactados; debemos reconocer a Nintendo por retomar esta serie, que en verdad tiene mucho que ofrecer.

Se mantienen muchos elementos del original, como las flores, estrellas y las monedas rojas en cada nivel, que te otorgan al final una calificación, dependiendo del número de cada objeto que hayas encontrado. No sabemos si al igual que antes, al lograr el 100, tendremos la oportunidad de jugar nuevos niveles, pero de que seremos recompensados al lograrlo, no hay duda.

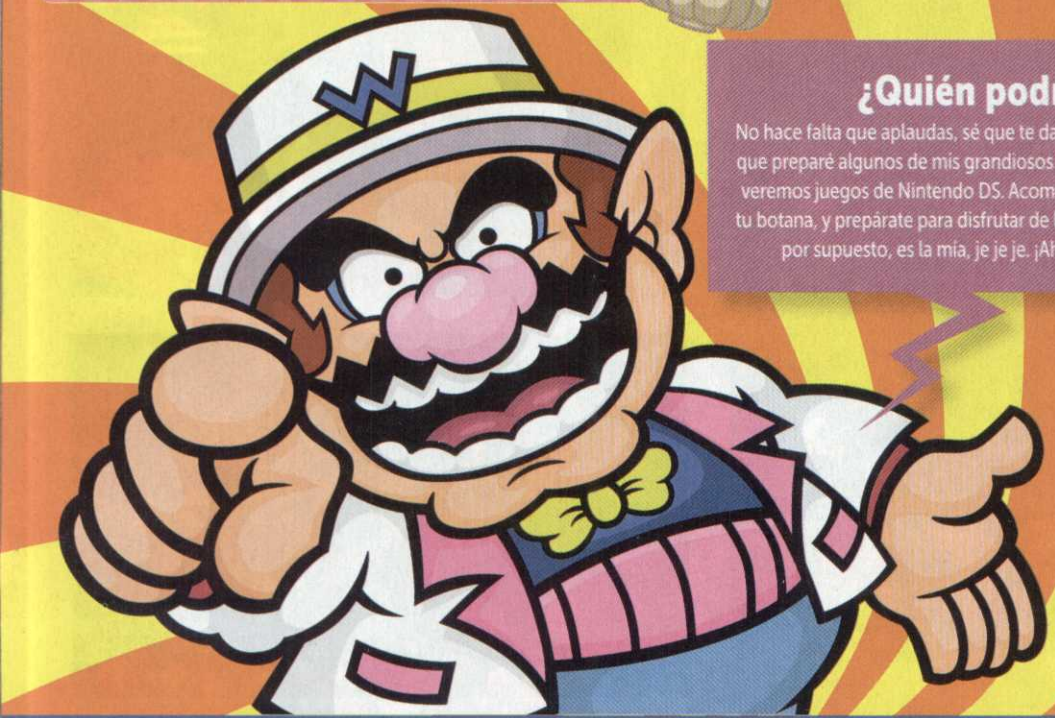
El único punto negativo es que no se ha mencionado su fecha tentativa de lanzamiento, aunque podría darse durante el primer cuarto del siguiente año, esperamos que así sea.

Fecha de lanzamiento
Pendiente

▶ Observa el escenario antes de hacer un movimiento.

RATING PENDING
RP
ESRB
© Nintendo

WARIO AWARDS



¿Quién podría jugarlos?

No hace falta que aplaudas, sé que te da mucho gusto leerme otra vez; por eso es que preparé algunos de mis grandiosos premios a la antiexcelencia, pero esta vez veremos juegos de Nintendo DS. Acomódate en tu sitio favorito de la casa, toma tu botana, y prepárate para disfrutar de la mejor sección de toda la revista, la cual, por supuesto, es la mía, je je je. ¡Ahora sí, vamos a comenzar con todo!

Los peores juegos del Nintendo DS

Títulos portátiles que terminan definitivamente en el botadero

¿A quién se le ocurriría?

Elf Bowling 1 & 2

2005, Ignition Entertainment

En verdad que cuando los licenciatarios quieren hacer una gran obra de arte, nos maravillan con los resultados; pero cuando le echan flojera, todo su "trabajo" termina en juegos como éste, que se reduce a jugar boliche derribando elfos como si fueran pinos. Además de que el concepto es muy insípido, la jugabilidad es bastante mala y los valores físicos también. Si lo llegas a ver, en serio, ¡no lo compres!

◀ Vaya que hay juegos malos en los que ni se esfuerzan para ofrecer algo que valga la pena.

© Ignition Entertainment

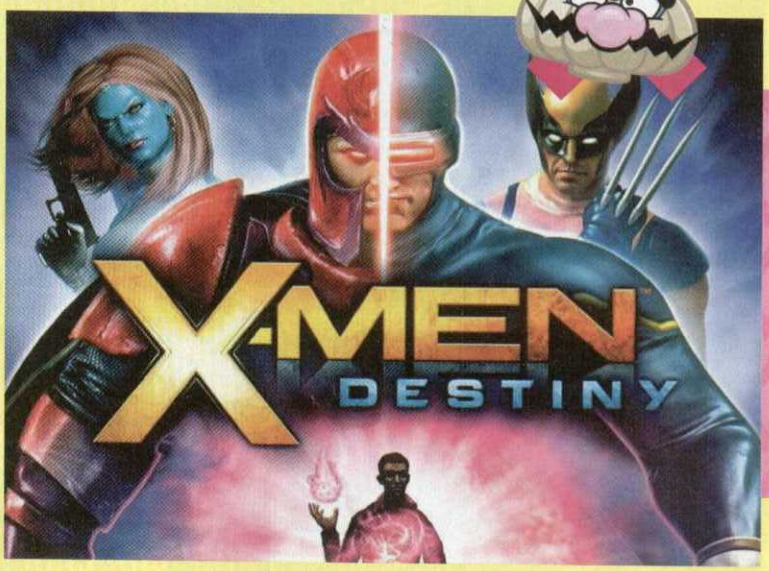
El peor juego de los mutantes

X-Men Destiny

2011, Activision

¡Este cartucho no se vendió ni por el nombre!

Siempre es agradable controlar a nuestro personaje favorito en los juegos basados en los **X-Men**, aunque en esta ocasión, la gente de Activision nos trajo uno de los peores títulos, pues además de que la historia (si se le puede llamar así), es definitivamente mala, el *gameplay* no da para mucho. Controlar a los personajes es un dolor de cabeza, y sientes que los enemigos ni son afectados por tus ataques. Qué lástima de cartucho y de adaptación.



▶ Este es un juego que ni los fans comprarían.

© Activision

Godzilla ha muerto...

Godzilla Unleashed Double Smash

2007, Atari

Fans de **Godzilla**, como el Panteón, tienden a comprar cuanto juego de este monstruo sale a la venta; pero sufrieron al descubrir que este título no es malo, ¡sino pésimo! El *gameplay* aburre a más no poder, los kaijus tienen unos diseños horrendos y, para colmo, es repetitivo hasta el cansancio. Aquí se cumple la maldición de: "ni siquiera a sus seguidores les gustó".

▼ Godzilla nunca tuvo peor juego.

▶ Está bien que no es una serie popular, pero no se vale que hagan cosas así.

© Toho Co. LTD.

Crash Boom Bang!

2006, Sierra Entertainment

El peor juego de la serie

Siendo honestos, los juegos de este personaje cejudo nunca han sido buenos, pero al menos te entretienen un rato. Lamentablemente, se les ocurrió sacar esta opción en donde participas en varios minijuegos en compañía de los personajes de la franquicia. Los controles son malos, la música deja mucho que desear y, finalmente, se torna aburrido después de cinco minutos de haberlo comenzado. Es uno de los que debes evitar.

▲ Ni siquiera los gráficos son buenos, checa las fotos y lo verás.

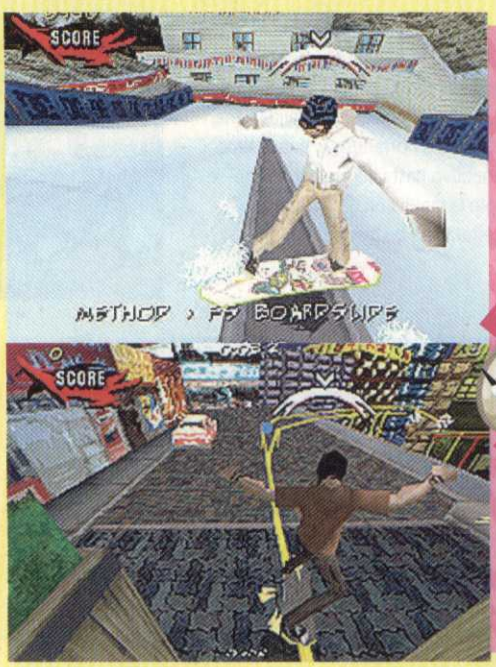
◀ Al menos sus otros juegos tienen algo; éste nada más no.

Ya ni las caídas te divierten

Tony Hawk´s Motion

2008, Activision

Siempre me he preguntado si hay un agujero en el desierto junto a las copias de **E.T.** de Atari 2600 en donde tiran todos los juegos de **Tony Hawk** que salen a la venta, y que finalmente no se venden ni en el botadero. Si esto es cierto, entonces debe de estar llena de estos cartuchos, pues, para ser honestos, la jugabilidad es de lo peor que hay, y no sientes ni siquiera un poco de emoción cuando vas sobre de la patineta. Si lo que querían era que le perdiéramos más la fe a los títulos de *skateboarding*, entonces podemos decir que la misión está más que cumplida.



▶ Estoy seguro que sólo el mismo **Tony Hawk** los compra.

© Activision

Horrible juego de carreras

Homie Rollerz

2008, Destineer

De todos los clones de MK, ¡éste es el peor!

No voy a entrar en polémica acerca del gusto por este tipo de personajes que parece que todo el día están en las nubes y que no saben en dónde está su cintura para ponerse los pantalones; pero sí diré que subirlos a carritos en una copia descarada y sin chiste de **Mario Kart**, es una de las peores ideas en la historia de la humanidad. En verdad créeme cuando te digo que este juego no solo es rechazable por sus personajes, sino que no tienen un control decente de los vehículos, la música (si se puede llamar así), es pésima, y te fastidida rápidamente jugarlo por su falta de originalidad y repetición constante.

▶ La jugabilidad de este título es más que frustrante.

© Destineer

Sólo un juego de trompos

Beyblade Metal Fusion

2010, Konami

A ver, ¿de verdad algún niño se emociona con los trompos que valen más que una película en DVD? ¿Entonces por qué sacan juegos malos en donde los "controlas"? Hasta al mejor cocinero se le va una papa entera, y en este caso, Konami demostró que también puede tener juegos pésimos sacados sólo por la licencia. Si buscas un título en donde nada más ves trompos pegarse, entonces es para ti.

▶ ¡Este juego es más aburrido que ver secar la pintura!

▲ Cuando acabes de configurar todo, ya estarás dormido...

© Konami

Sé que algunos juegos son buenos y otros malos, ¡pero la verdad no se vale que te vendan algo hecho como si los hubieran obligado a desarrollarlo! Por fortuna, sí hay títulos buenos para el NDS como mi aventura **Wario: Master of Disguise**, por ejemplo, así que mejor sigue mi consejo y antes de que corras a gastar tu querido dinero, mejor infórmate y no te dejes llevar ni siquiera por las franquicias populares, porque hasta en ellas hay cosas malonas. Ahora sí, voy al spa para relajarme de tanto trabajar, ¡chao!

UNO CON EL CONTROL

▼El gran estilo clásico de **Trine 2**.

Por Juan Carlos García "Master"

Jugar para divertirse

Gracias a las opciones en línea que ofrecen muchos títulos, aburrirse ya no es una alternativa.

Me da mucho gusto saludarlos una vez más en Uno con el Control, esta vez con un tema que seguro los hará cuestionarse algunos problemas que vienen con el juego en línea, pero también sobre varias de sus bondades.

Hace muchos años, bueno, no tantos, sólo 17, el Nintendo 64 representó el "boom" de los juegos multijugador gracias a que la consola incluía cuatro puertos para control, toda una novedad en el medio que nos dio enormes momentos de diversión, y puedo asegurar que como ninguna otra consola ha hecho. Teníamos **Mario Kart 64**, **Super Smash Bros.**, **International Superstar Soccer 64**, **GoldenEye 007**, **Conker's Bad Fur Day**, **Perfect Dark**, en fin, por variedad no parábamos, uno sólo de estos juegos era capaz de mantenernos en nuestro cuarto por horas, pero lo importante, lo verdaderamente valioso, era la convivencia con nuestros amigos, las bromas, gritos, festejos y enojos con todo lo que ocurría en pantalla, todo eso le ponía un sabor muy especial a las retas cada fin de semana. Después, en Nintendo GameCube esto se mantuvo. Vino el Wii y todo comenzó a cambiar, no es que no aparecieran grandes multijugadores, sino que ahora ya muchos se disfrutaban en línea, lo cual parece fantástico, aunque existía un pequeño problema: no podíamos comunicarnos como antes, quizá algunas líneas de texto por mensajeros, pero nada más, sin mencionar que ahora buscábamos ganar a toda costa para elevar nuestro rango; perder ya no era opción, nos restaba puntos y se veía mal... dejamos de jugar por diversión para hacerlo por un rango.

Las victorias eran más emocionantes cuando tenías al enemigo a tu lado

© Frozenbyte, Activision

◀ Esconderse demuestra muy poco nivel.

▲ Elige bien tu arma.

▲ Apóyate en tus compañeros de guerra.

En grupo es mejor

Monster Hunter Tri Ultimate ofrece ambas opciones de juego, en línea o en modo local con nuestros amigos.

Cuando apareció Wii U a finales del año pasado, además de **New Super Mario Bros. U**, quería un juego para convivir con mis amigos en línea, ya que ahora no tenemos tanto tiempo como antes para reunirnos a jugar, así que elegí **Call of Duty: Black Ops II**, un buen FPS (que saquen uno nuevo cada año abusando de su fama, es ya otro punto que he analizado en varias ocasiones), gracias a los controles fue muy fácil acostumbrarme a la movilidad y acción de este título, todo me pareció excelente, excepto que algunos jugadores –los famosos "campers"–, arruinaban un poco la diversión, tal vez porque no la conocen, su único objetivo es quedarse quietos tras las sombras u objetos del escenario, esperando pacientemente a que un enemigo pase por ahí para dispararle; ¿por qué hacen esto? La respuesta es fácil, quieren obtener una racha de muertes para obtener puntos y subir de nivel, lo curioso y preocupante de esto es que lo logran sacrificando la diversión. Como siempre he pensado, la mejor manera de ser bueno en algo es practicando, en este caso, mejorando nuestros reflejos, así las cadenas de muertes tienen más valor, además de que nos divertimos al lograrlo, exploramos todo el escenario y conocemos las funciones de las armas, no nos la pasamos ocultos para presumir un rango vacío, que sólo tapa carencias como videojugador,

¿Para qué sirven los triunfos sin habilidad? Para nada absolutamente

◀ **Trine 2** nos recordó la época dorada.

▼ Una experiencia que debes descargar.

Jugar en línea, agregó mucho a la serie **Mario Kart**.

▲ Cubre a tus compañeros del ataque.

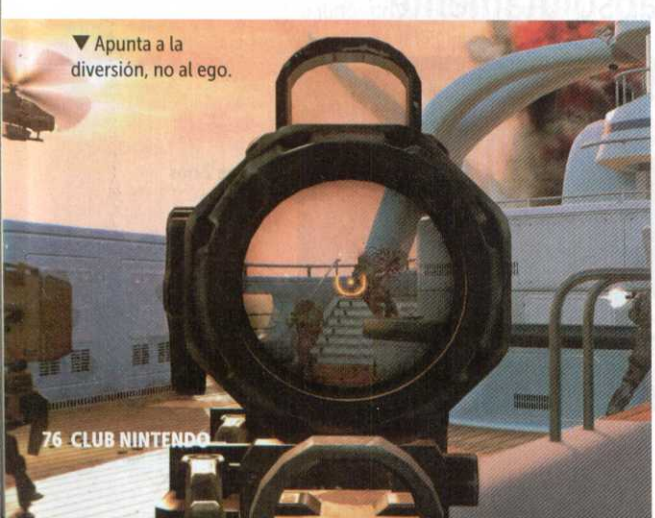
▼ ¿Cómo superarías este nivel?

No le veo mucho sentido a presumir un rango cuando no se ha trabajado realmente por él, y nuestra habilidad como videojugador, lejos de mejorar, se estanca. Pero pasemos a otro ejemplo, **Trine 2** para la eShop de Wii U se puede jugar entre tres personas, cada una controlando a uno de los personajes, lo que significa que para poder superar cada reto, se debe trabajar en equipo, pero además de pensar en cómo resolver los acertijos usando las habilidades únicas de los aventureros, es posible tener una agradable plática con los amigos por medio del micrófono del GamePad, además de vivir experiencias que vuelven más divertido el juego, como por ejemplo que uno de tus compañeros te queme usando un par de portales mágicos, ¿verdad, Crow? Este tipo de cosas son las que permiten que disfrutemos más de jugar en línea, tener objetivos en común que requieran de habilidad y talento para superarlos, no simplemente de quedarse quieto y presionar un botón.

Lo que intento decir con todo lo anterior, es que recuerden la razón por la que nos colocamos detrás de un control, no es para ver en pantalla que nuestro nivel sea 999, sino para divertirnos. Ya si en el camino logramos obtener un buen rango, eso ya es otra cuestión, será recompensa de un esfuerzo, de ser mejores, no por errores de programación o por ocultar nuestras carencias en lugar de superarnos. Recuerden que pueden escribirme a mi correo electrónico, juang @revista-clubnintendo.com, pero si lo prefieren, me encuentran en Twitter en mi cuenta @MasterKiraCN, que tengan un excelente mes, nos leemos el siguiente número con otro interesante tema.

No es mejor jugador el de mayor rango, sino el que los disfruta más

▼ Apunta a la diversión, no al ego.



EL GREMIO

Por Alejandro Ríos "Panteón"

▼¡Enfrenta cara a cara a los monstruos!

La emoción de Monster Hunter continúa

¿Qué tal cazador? Esta vez vamos a ver a uno de los monstruos más difíciles de todos, el cual, si tienes determinación, podrás repeler, pero pocas veces lograrás matar. Estoy hablando del enorme **Jhen Mohran**, del cual me han pedido muchas veces que dé tips para vencerlo individualmente en Moga. Como lo prometido es deuda, aquí está la técnica para cazarlo. ¿Estás preparado? ¡Vamos al gran desierto para enfrentarlo!

El Jhen Mohran

El gigante de Monster Hunter 3 Ultimate

Antes de comenzar, debes prepararte muy bien para esta difícil misión. No es necesario que lleves grandes cantidades de ítems, y mucho menos será necesario que consigas trampas. Fíjate en lo más recomendable para comenzar.

Preparativos para la caza

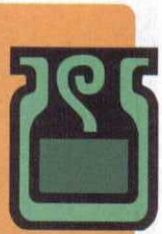
Procura tener ya una armadura completa de al menos rango alto, así como un arma de elemento Hielo o Dragón para que tengas la mejor oportunidad en contra de este imponente monstruo; la armadura de **Rathalos** es una buena opción.

Mi Gran Espada es la opción que siempre elijo, especialmente porque puedes usar los golpes cargando poder para causarle más daño sin que pierda mucho filo. También es útil llevar a los pequeños **Cha-Cha** y **Kayamba** con ataques de los elementos a los que es débil el **Jhen** y, si es posible, que tengan danzas para curarte; de esta forma no necesitarás perder tiempo recuperando tu propia energía.

Ítems

Estos son los ítems que normalmente yo uso, pero puedes cambiarlos según tu estilo y preferencias. Trata de hacer los cambios necesarios para que te acomodes mejor y te sientas más preparado para este intenso combate.

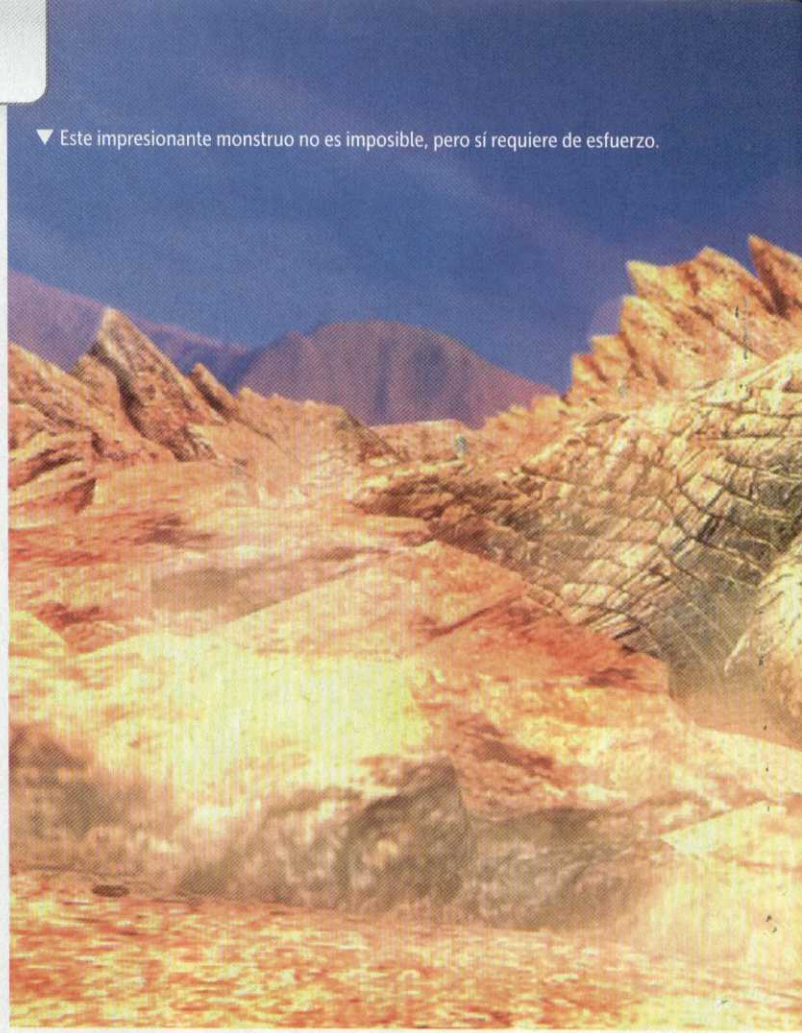
- -Poción
- -Megapoción
- -Megadroga demoniaca
- -Filete al punto
- -Bomba de barril pq.
- -Bomba de barril gr.
- -Bomba de rebote
- -Megapico
- -Piedra de afilar



© Capcom

▲ No olvides ir por los ítems necesarios a otros lugares.

▲ Consigue la armadura de rango alto para vencer.



▼ Este impresionante monstruo no es imposible, pero sí requiere de esfuerzo.

Cosas que debes saber

Las bombas y las municiones para la ballesta son limitadas, a diferencia del MH3. Antes de comenzar, hay que comer algo que suba de preferencia el ataque lo más posible; también se puede activar la habilidad **Felyne** para que las bombas causen más daño. Cabe mencionar que es ligeramente más débil en la misión de Moga que en la de Tanzia.

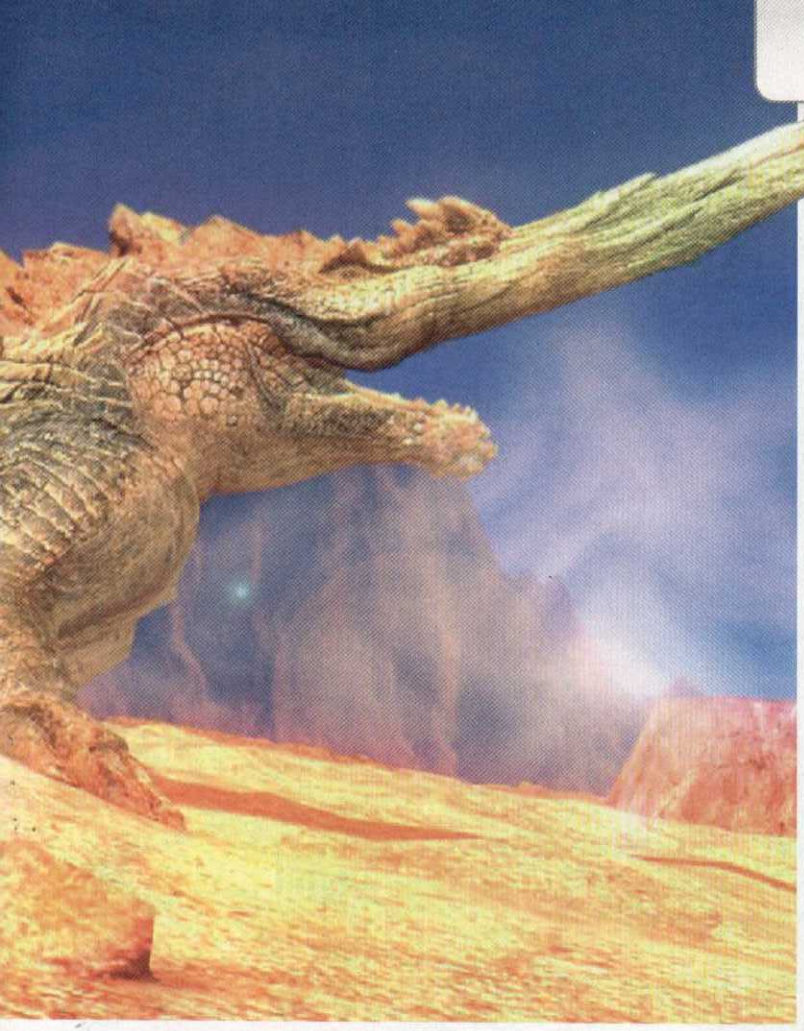
Caza difícil

¿Algún otro monstruo te da problemas? ¡Escríbeme!

Primera fase

-Toma los recursos de la caja.
-Ve por municiones para la ballesta (cinco aproximadamente).
-Cuando veas que lanza rocas, ve a la popa del barco y lánzale una poderosa bala con el cañón.
-Dispárale con la ballesta a la pata izquierda o sus colmillos, y usa el Gong de caza cuando veas que va a atacar el barco.
-Ahora toma la Megadroga demoniaca y sube al **Jhen Mohran** desde su costado (donde ves un apuntador rojo); usa tu arma para impactar la parte con grietas de su columna que parece una piedra de color oscuro; si llevas Gran Espada, es posible cargar para un mayor daño.
-Después de romperle la columna, podrás usar el Megapico para extraer minerales de su lomo, o bien, atacar el punto débil de su columna que está más al frente, hasta que el **Jhen** te bote a la arena o al barco. También puedes regresar a la nave para dispararle con el cañón o la ballesta.
-Ahora se sumergirá en la arena y posteriormente saltará al otro lado del barco; en este momento puedes tomar más municiones para la ballesta. Tienes la oportunidad de dispararle a la pata derecha o a los colmillos, pero por poco tiempo, porque se vuelve a sumergir.
-Pon las dos Bombas azules sumergibles que tomaste de la caja de suministros; cuando emerja a babor, usa el Gong de caza para detenerlo y rápidamente detona las bombas con una Bomba de barril pequeña para dañar sus colmillos. Cuando vuelva a salir, repite la jugada, pero ahora con las Bombas de barril grandes.
-En este momento, el **Jhen Mohran** se quedará estático un tiempo al costado del barco, permitiéndote subir por sus colmillos; es momento de romper la parte débil faltante de su columna. Una vez que lo hayas hecho, usa el Megapico para los minerales. Ahora quédate sobre él pegándole a los colmillos de manera directa, o regresa al barco y dispárale con el cañón, o la ballesta; si es posible, usa la Bomba grande restante en los colmillos.
-Nuevamente, el monstruo se hundirá y podrás tomar más municiones para la ballesta, recuperar energía y resistencia, así como afilar tu arma. De paso tómate otra Megadroga demoniaca para asegurar su continuo efecto.
-Sitúate en la proa para que veas a lo lejos al **Jhen**, pero prepárate para evadir las rocas que arroja. Ahora debes medir bien el momento para usar el Matadragones; fíjate cuando baje y suba en la arena hacia el barco, y usa el mecanismo justo cuando escuches su rugido. No debes temer, es el momento justo para que el impacto sea completamente directo.
-Ahora volverá a la superficie por estribor; puedes dispararle a los colmillos o a la

No desperdicies la oportunidad de dañar sus colmillos para no afectar al barco



▲ La armadura de **Rathalos** es una de las mejores opciones.

▲ Antes de la cacería, no debes olvidar comer.

Aún si no le rompes los cuernos, al dañar sus patas lo harás retroceder

pata izquierda, o bien, usar las balas de cañón. Si no le has roto las dos partes de la columna, o deseas golpearle de manera directa a los colmillos, es tu última oportunidad en el cazadragones.

-Después de que vuelva a saltar sobre el barco, comenzará la segunda parte de la pelea, así que procura curarte y prepararte al máximo para lo que sigue.

Segunda fase

-Tienes dos opciones aquí: atacar las patas para ralentizar su movimiento, o dirigirte al barco para dispararle con la ballesta hasta que esté a una distancia prudente.

-Si eliges las patas, dale impactos consecutivos hasta que le dañes una por una; de lo contrario, dispárale a los colmillos o a las patas hasta que llegue cerca del cazadragones. Ten en mente que no podrás darle inmediatamente golpes a sus extremidades, así que aprovecha y usa las Bombas de rebote en los colmillos.

-Si ves que se levanta para dejarse caer sobre del barco, usa el Gong justo cuando vaya cayendo, así lo voltearás y dejará expuesta su barriga y la boca, que es donde le puedes causar más daño. En este momento puedes usar las Bombas antidragones para causarle mucho daño y/o golpearlo con tu arma (podrás usar tu cuchillo por partes extras de él). También es posible usar bombas en los colmillos para debilitarlos.

-Eso sí, es más recomendable que en el primer "panzazo" uses el Matadragones, así tendrá el tiempo suficiente para volver a usarse antes de que acabe la batalla.

-Si ves que hay oportunidad y esperaste en el barco, dispárale las Bombas de rebote para causarle daño a los colmillos.

-Esta parte es mucho más versátil, pues depende del estilo de cada quién en los pasos a seguir. En mi caso, la técnica es dispararle con la ballesta a los colmillos, usar el Gong para aturdirlo y dispararle con el cañón, para después correr a dañarle las patas; cuando regrese (o esté disponible nuevamente el Gong de caza), repetir la secuencia hasta que caiga.

-El secreto es mantenerlo a raya, pero sin olvidar que debes tener afilada tu arma en todo momento, pues así el daño será mayor.

¡Misión cumplida!

Con práctica y dedicación, podrás no sólo repeler a este monstruo, sino matarlo para obtener más cosas de él. No dudes en ponerte en contacto conmigo por si tienes algún problema. ¡Ánimo cazador!

▼ De todos los monstruos, **Jhen Mohran** es el mayor.

Animal Crossing: New Leaf

¡Personaliza el pueblo a tu gusto para que descubras que simplemente no hay lugar como el hogar!

Toma tu cargo muy en serio

No importa tu género; el pueblo cuenta contigo.

Alcalde
Ser un servidor público es divertido cuando tienes tu propio estilo, ¿no lo crees así? ¡A trabajar!

Alcaldesa
Este importante empleo no es exclusivo de los hombres.

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Simulador de vida**
- Jugadores **Multijugador**
- Nivel de reto **Bajo**

Travesuras cómicas

El pueblo dentro de este **Animal Crossing** está esperando a un nuevo funcionario público para llevar a la gente a un nuevo horizonte; ¡aquí es donde empieza tu aventura! Antes de que llegues a tu destino, debes responder las preguntas de un gato medio metiche, pero no te preocupes, pues es sólo para definir algunos aspectos del juego, como tu género y el nombre de tu ciudad, por ejemplo.

Debes tener en mente que el mapa que te muestra el gato será la forma que adquirirá tu villa, así que cuando veas el estilo que más te agrade, le indicas que ése es, y cuando llegues verás que está predispuesto de esa forma.

Tu persona

Al principio, portarás un atuendo bastante básico, al igual que un buen paraguas. Pronto podrás seleccionar entre los distintos diseños para cada una de las partes de tu indumentaria, aunque, conforme progreses en el juego, lograrás comprar más accesorios para que poco a poco personalices a tu avatar, y así comiences lo que será la vida en esta divertida aldea.

El nuevo alcalde, ¿yo? ¿Están seguros?

La primera incógnita que será puesta ante tus ojos es por qué todos te han confundido con el alcalde; pero lejos de resolverse de inmediato, esta duda generará otras lógicas, como ¿dónde está el verdadero?, y ¿por qué motivo no llegó a ocupar su puesto? Para que no te sumergas en un mar de complicaciones, tendrás que asumir el deber que el destino te ha delegado, y serán tus decisiones las que cambien el curso del pueblo. Lo más recomendable es que siempre escuches lo que la gente tiene que decirte, así como apoyarte en **Canela**, tu fiel secretaria. Al iniciar, deberás cumplir ciertos requerimentos para poder ser considerado el nuevo alcalde, así que prepárate para mudarte.

Pueblo con vida

¿Ya le pusiste nombre?

Al inicio, notarás que hay pocas casas dentro de este lugar, pero, conforme tomes las decisiones adecuadas, revitalizarás a la gente y su estilo de vida. Esto ayudará a que más personajes lleguen a vivir aquí, puesto que será un buen sitio para establecerse. Toma en cuenta que en este juego requieres de paciencia y de hablar con toda la gente posible, escuchar lo que tienen que decirte y tomar el cargo para bien del pueblo sin olvidar divertirte, y personalizarlo.

© 2013 Nintendo

▲ Encontrarás muchos nuevos amigos en **Animal Crossing**.

▲ ¿Qué tan grande quieres que sea tu casa? ¡Depende de tí!

▲ Este simpático gato te hará preguntas en el tren del inicio.

El primer y más grande paso: ¡tener dónde vivir!

Para poder llegar a la silla de alcalde, es necesario que te empadrones como todo un ciudadano de tu pueblo. Para ello, es necesario que vayas a la inmobiliaria y elijas el lugar donde se construirá tu nueva residencia. Pero no creas que al comenzar tendrás un caserón como el de las películas; al principio deberás conformarte con una tienda de camapaña en donde pasarás tus primeras noches. Es posible personalizarla, así que comienza a reunir dinero para que pronto des el pago inicial de tu vivienda y comiences a vivir realmente aquí. Después de tomar posesión de tu tienda, tendrás que ir al ayuntamiento con **Canela** y empadronarte, pero no olvides visitar al norte la zona comercial para que te tomes la foto de tu credencial.

Consigue dinero

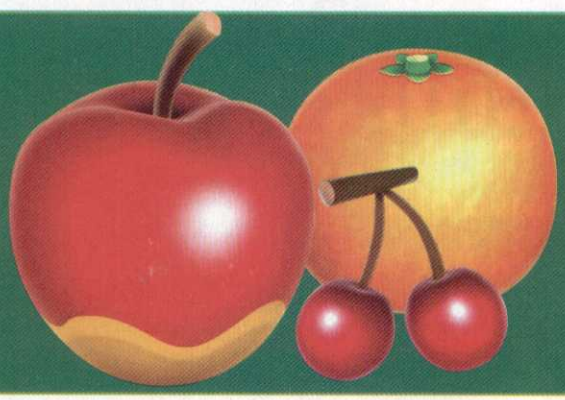
Al principio, necesitarás recurrir a la recolección para juntar lo suficiente, y comenzar a comprar y pagar los servicios como la misma foto que te tomas. La mejor manera es ir a la playa y recoger todo lo que encuentres ahí, para luego llevarlo a la tienda de reciclaje y que te compren todo a un precio bastante razonable.

También puedes sacudir los árboles y tomar sus frutos, o recoger flores para venderlas; pero no olvides que, dependiendo de la hora, los establecimientos estarán cerrados, así que trata de adquirir el anaquel para que ahí guardes lo que juntes de noche. También vale la pena invertir en una red para insectos, una pala y una caña de pescar para obtener más dinero.

¡Come fruta!

Nutrición divertida

Juntar la fruta es placentero, pero ten cuidado con los insectos que ocasionalmente salen para picarte. También la puedes vender o almacenar en tu casa; y hay frutos especiales que valen mucho más.



Animalitos principales

Esta gente te ayudará sobremanera en tu jornada.

En tu pueblo conocerás muchos personajes, pero éstos tienen cargos y empleos que te serán de gran utilidad.

Canela

Ella será tu secretaria, ¡y tu mejor ayuda!

Tom Nook

Este mapache será el que construya tu casa, por un módico precio, claro.

Sol

Está a cargo de la Oficina de Correos para que envíes cartas a tus amigos.

Paca

Junto con su esposo es dueña de la Tienda de Reciclaje.

Tendo y Nendo

La tienda de estos hermanos vende y compra, pero no de todo.

Pili, Mili y Trini

Ellas llevan la tienda de ropa y diseños en donde podrás adquirir accesorios y personalizarlos.

Sócrates

Él dirige el museo, pero necesita de tu ayuda para que haya exhibiciones.

▲ Todo un funcionario público en su oficina.

▲ Algunos personajes aparecerán hasta que cumplas ciertos requisitos.

Tiempo real y estaciones

Algo que debes tomar muy en cuenta es que este juego usa el reloj interno de tu Nintendo 3DS para simular perfectamente los horarios, días y fechas del calendario. Esto significa que las tiendas estarán cerradas de noche, algunos personajes no estarán disponibles en ciertos horarios y que, según la época del año en la que te encuentres, habrá muchas sorpresas y eventos específicos para los cuales necesitarás estar al tanto, como todo un buen alcalde. Es necesario que planifiques bien tus tiempos para que no te quedes a medias con alguna tarea importante, o para que puedas vender algo en las tiendas. De ello dependerá que tu horario no se vea afectado y puedas cumplir con todos tus proyectos. La ventaja es que, en realidad, este juego no te presiona para hacer las cosas, y puedes jugarlo al paso que sientas más cómodo para ti. Pero eso sí, no debes quejarte si se te pasa alguna fecha especial, porque tendrás que esperar bastante para volver a hacer lo que querías o debías. ¡Hay que estar al pendiente de todo!

No olvides ir llevando fósiles e insectos al museo para la exhibición

Los habitantes del pueblo

¡Hay de todo tipo de animalitos aquí!

Un detalle muy importante es que no siempre verás a los mismos personajes, y pueden variar enormemente si comienzas otro juego. Aquí tenemos algunos ejemplos de los animalitos que hay.

¡Vístete para la ocasión!

Ten de todo en tu guardarropa para que estés listo para cada estación.

Tu estilo propio

Lo mejor de personalizar a tu avatar es que puedes ponerle los accesorios que gustes.

Otoño

¿Estás al día con las tendencias? No te preocupes, mejor recuerda los eventos.

Invierno

No olvides que puedes crear y diseñar tu propia ropa con las "Hermanitas Manitas"

Primavera

Lo ligero estará de moda, así que intenta tener un buen sombrero y algo fresco.

Verano

¡Es hora de nadar! Considera que también es posible pescar y recolectar en el agua.

Más allá de tu propio pueblo

La ventaja aquí es que no solamente vivirás la experiencia en tu Nintendo 3DS, sino que también podrás aprovechar las capacidades en línea para expander la diversión. Conéctate a Nintendo Network para que visites otros pueblos de tus amigos, así como intercambiar mensajes con ellos y que la convivencia sea mucho más interactiva. Podrás compartir las fotos que tomes de tu villa y eventos en Twitter, Facebook y Tumblr; y, por si fuera poco, también existe un modo en el que pueden participar hasta cuatro jugadores en Tortimer Island, en donde podrán interactuar y divertirse en diferentes minijuegos, todo al estilo de **Animal Crossing**. Te recomendamos que tengas en mente organizar tus tiempos, te ayudará a planear bien lo que vas a hacer; procura realizar una actividad a la vez, así no será complicado ni te confundirás en lo absoluto.

¿Ya bien establecido?

Es hora de seguir con tu trabajo

Ya comenzaste con el pie derecho; ahora, depende de ti convertir el pueblo en toda una comunidad en donde reine la armonía y todo mundo quiera vivir ahí. Y no olvides compartirlo con tus amigos. ¡Bienvenido alcalde!

▼ El trabajo en equipo, la clave del éxito en este juego.

Golden Axe

Tomemos nuestras armas para afrontar un reto como pocos, no será fácil, pero sí muy divertido.

- Compañía SEGA
- Desarrollador SEGA
- Categoría Beat'em Up
- Jugadores 1-2
- Año 1989

Es momento de recordar a uno de los grandes juegos en la historia de la Arcadias, un título que verdaderamente revolucionó el entretenimiento como lo conocíamos. Sí, hablamos de **Golden Axe** de SEGA.

Por las exigencias actuales del medio, ya no es tan común ver juegos como este, por ello decidimos recordarlo, y al mismo tiempo darlo a conocer a las nuevas generaciones, o a aquellas que no tuvieron la suerte de juntar algunas monedas para salir a jugar con los amigos toda una tarde esta Arcadia.

Debemos remontarnos a 1989, **Street Fighter II** aún no aparecía, por lo que los locales se encontraban repletos de géneros distintos, de ofertas únicas como lo fue **Golden Axe**, que nos permitía jugar con una persona más para librar cada uno de los niveles del título; podíamos elegir de entre diferentes personajes, un guerrero, una chica amazona o un enano.

El *gameplay* era parecido a **Final Fight** o **Double Dragon**, es decir, avanzabas por niveles en 2D en los que podías subir y bajar por todo el plano sin problemas, eliminando a todos los enemigos que aparecieran en tu pantalla.

Uno de los elementos fundamentales para su éxito eran las vacijas de poder, que al encontrarlas mejoraban tus habilidades, dependiendo el personaje que controlaras, es decir, con el guerrero la fuerza lograba aumentar, mientras que con la amazona, la magia en sus conjuros se hacía más fuerte, alcanzando a un número mayor de rivales en el escenario.

Debido a este formato, era fundamental que los jugadores se coordinaran para tener el mismo número de vasijas y poder enfrentar los peligros en igualdad de circunstancias, realmente toda una experiencia que dio paso a muchos juegos en el futuro, pero que del mismo modo se ha perdido, aunque esperamos que retome su fuerza en esta generación una vez más, sería excelente para todos.

Para apoyarte en la aventura, podías montarte en algunas criaturas

© SEGA

▼ A veces, los golpes no son suficientes para llegar al final.

▲ Nunca vas a estar solo para pelear con tus oponentes.

▶ Un poco de fuego siempre servirá para acelerar las cosas, ¿no?

Nuevas entregas

A todos nos gustaría ver ediciones actuales de grandes juegos para Wii U, uno de ellos sería **Altered Beast**.

Trato especial

▼ Cada enemigo tiene su propio estilo de pelea.

A pesar de las limitantes tecnológicas de la época, SEGA logró efectos visuales sorprendentes, como el fuego que escupían los dragones o los rayos que caían por toda la pantalla al activar algunos movimientos especiales. En ese sentido, el título respondía muy bien, al igual que en la movilidad, los saltos eran precisos y los ataques con el ritmo perfecto para defenderte en caso de fallar con tu objetivo.

Por fortuna, si no pudiste disfrutarlo en su momento porque no te llamaba la atención o no habías nacido, hazlo en la Consola Virtual de Wii, descargándolo por una cantidad que es prácticamente un regalo, y pasa un gran fin de semana con tus amigos. Pero, si en algún momento llegas a verlo en los locales de Arcadia de tu ciudad, dale una oportunidad para que te atrape con su gran *gameplay*, te aseguramos que no te arrepentirás.

Golden Axe se incluía en el juego SEGA Smash Pack para Game Boy Advance

Ahora que algunas compañías como Capcom están lanzando nuevas versiones de sus obras clásicas, no estaría nada mal que SEGA siguiera sus pasos y editara **Golden Axe**, esta vez con juego en línea y capacidad para cuatro jugadores al mismo tiempo, ese sería el sueño de millones de aficionados en todo el mundo, quienes gastaron decenas de monedas.

Llegamos una vez más al final de la sección, esperando que hayas disfrutado leerla. **Golden Axe** es un clásico que todo videojugador debe conocer; recuerda que si deseas que hablemos de un juego en particular, puedes hacer tu petición vía correo electrónico o bien por nuestra cuenta de Twitter donde nos encontrarás como RevistaCN.

Runners ¡NOS GUSTA LA ADRENALINA!

EL EVENTO FAMILIAR MÁS PRENDIDO DEL AÑO

Runners, de Barcel, se unió al festejo del Día del Padre "Dad'n Karts", en Go-Kart Manía. La velocidad fue el ingrediente principal del evento; grandes y pequeños disfrutaron de los karts y actividades, así como de sus Runners.

Los pilotos se alistaron para salir a calentar motores de los bólidos. ¡Cascos de seguridad ante todo!

¡Hubo emoción para todos, no importó que fueran pilotos pequeños, se divirtieron al máximo!

Además de subirse a los karts, padres e hijos disfrutaron de los simuladores. ¡Excelente opción de entrenamiento!

Síguenos a toda velocidad en:

/RunnersBarcel

@RunnersBarcel

Los corredores se mantuvieron concentrados durante el desarrollo de las carreras. ¡Una imagen dice más que mil palabras!

¡Nos gusta la adrenalina!

¡VELOCIDAD Y SANA DIVERSIÓN!

Yoplait Mini fue la mejor fuente de energía para los pilotos de nuestra celebración "Dad'n Karts", en el Día del Padre, en Go-Kart Manía. Familias enteras disfrutaron de esta convivencia llena de alegría y deportivismo.

Padres e hijos gozando de la velocidad. ¡Gracias por asistir, la pasamos muy bien con ustedes!

Los peques del hogar también tuvieron su espacio de recreación.

¿Qué mejor recuerdo de un día genial que una buena foto familiar? 1, 2, 3, ¡clic!

Los ganadores fuimos todos quienes estuvimos en el lugar. Lo importante fue que la pasamos súper y en familia. ¡Hasta la próxima!

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

Suscríbete hoy mismo

Obtén 25% de descuento

Sobre el precio normal de $360

© 2013 Nintendo

Hazlo *on-line* en

clubnintendo.tususcripcion.com

Llámanos y te informaremos sobre las diferentes formas de pago.

Teléfono: 52 65 09 90 o al 01 800 849 9970

¡Con gusto te atenderemos!

Vigencia: Septiembre 13 de 2013 CLUB22/08-6444

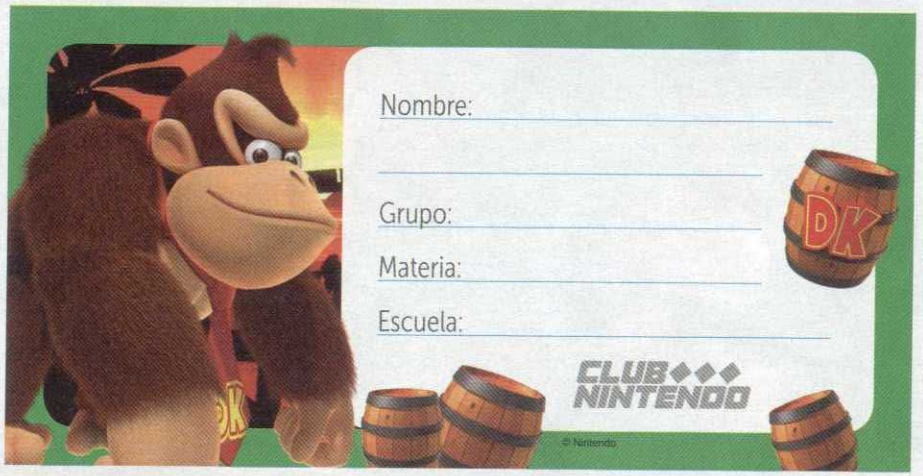
Recibe 12 ejemplares al año por sólo

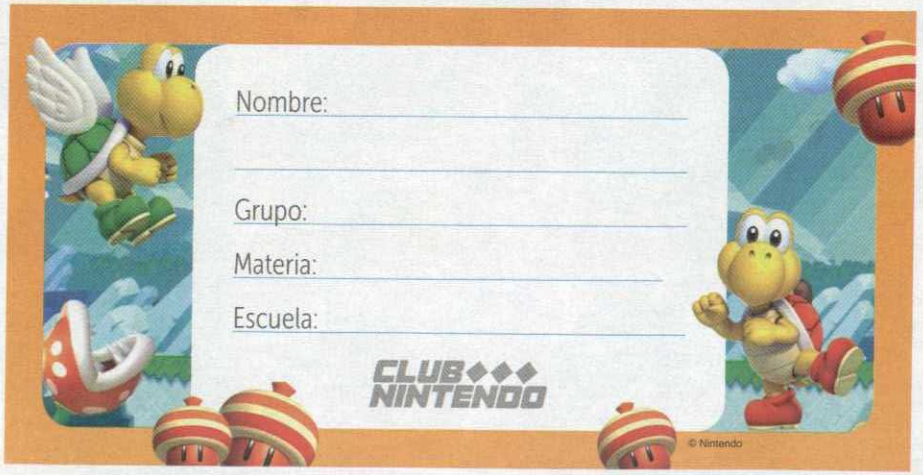
$270

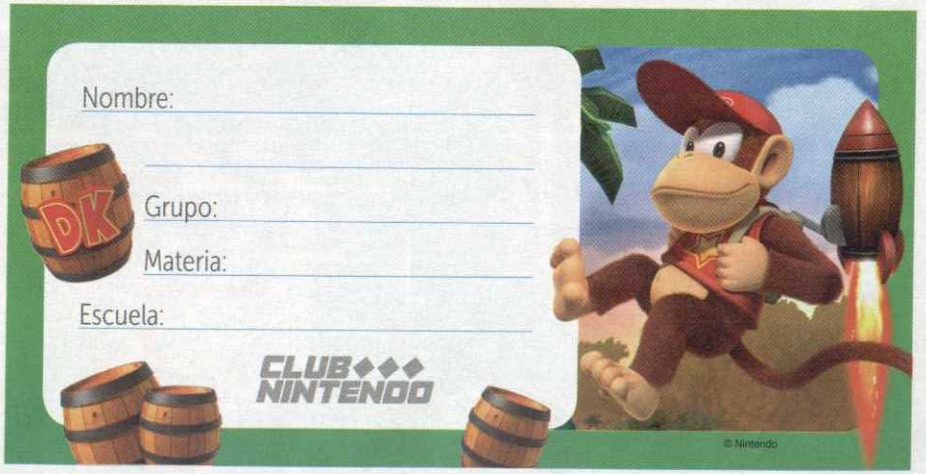
ETIQUETAS

SEGUNDA Y ÚLTIMA ENTREGA

En CN te ayudamos a que el regreso a clases no te tome por sorpresa. Esta vez te entregamos unas originales etiquetas con **Mario** y **Donkey Kong,** que te servirán para ipersonalizar tus cuadernos y destacar entre tus cuates. Éstas son las cuatro restantes. Manda una foto tuya en la que muestres cómo las utilizaste.







Identifica tus útiles escolares con estas etiquetas, solamente recorta y pégalas en tus libros o cuadernos

LLÉVATE DE REGALO EL MEJOR CONTENIDO AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL

DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS, ANIMACIONES y MÁS...

esmas móvil

© Kikoriki, 2012,2013

KiKORiKi

NUEVO

DE REGALO

ENVÍA

CN JUEGO KIKO

Los niños Kikoriki han decidido convertirse en superhéroes, ¡ pero va a ser una tarea difícil! ¡ Ayuda a la pandilla a alcanzar la grandeza!

AL 42222

Se prohibe la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar imágenes, juegos, videos y tonos el teléfono debe tener WAP configurado y ser compatible. Un tono real es un fragmento de la canción original. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras descargar antes de enviar las claves en www.esmasmovil.com. Marcaciones, claves, precios y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento; la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 11% de IVA en ciudades fronterizas. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Verifica costos finales con tu operador telefónico. Si tu celular es de prepago, el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que este deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, sólo debes tener activa tu línea. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2008.

Costo por solicitud: Telcel $ 88, Isacell $1.06, Movistar $1.09 IVA incluido por mensaje enviado. Con tu suscripción aceptas recibir contenidos correspondientes a la suscripción elegida y aceptas el servicio de renovación automática por el costo de $30.28 IVA incluido cada semana. Aplica 11% en Cd. Fronterizas. Este cobro semanal te da 6 créditos para descargar contenido del Club solicitado. Costo por navegación en función al plan contratado con cada operador. Para cancelar el servicio, envía BAJA a la 42222 o directamente en portal WAP. El usuario debe asegurar tener un equipo compatible con el servicio y contenido solicitado. Atención a Clientes: D.F. 5340 2323// Interior 01800 700 3333 gratuitamente desde un teléfono fijo o con costo de llamada local desde teléfonos celulares, de lunes a viernes de 9:00 a 18:00. En el caso de cambio de compañía celular el servicio será cancelado. Verifica compatibilidad de tu equipo y Operadores Celulares compatibles en esmasmovil.com. El operador no se hace responsable del servicio. Responsable del servicio Comercio Mas S.A. de C.V.

LLÉVATE DE REGALO EL MEJOR CONTENIDO AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL

DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS, ANIMACIONES y MÁS...

esmas móvil

¡Reparte puñetazos a la vieja usanza!...

ENVÍA

CN JUEGO BOX

AL 42222

DE REGALO

K.O. KID

NUEVO

Averigua los puntos débiles de cada adversario, esquiva sus ataques especiales y cuando llegue el momento oportuno, ¡túmbalos con tu superpuñetazo para convertirte en EL CAMPEÓN!

Se prohibe la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar imágenes, juegos, videos y tonos el teléfono debe tener WAP configurado y ser compatible. Un tono real es un fragmento de la canción original. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras descargar antes de enviar las claves en www.esmasmovil.com. Marcaciones, claves, precios y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento; la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 11% de IVA en ciudades fronterizas. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Verifica costos finales con tu operador telefónico. Si tu celular es de prepago, el costo del servicio se descontara de tu saldo, por lo que éste deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, sólo debes tener activa tu línea. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2008.

Costo por solicitud: Telcel $ 88, Isacel $1.06, Movistar $1.09 IVA incluido por mensaje enviado. Con tu suscripción aceptas recibir contenidos correspondientes a la suscripción elegida y aceptas el servicio de renovación automática por el costo de $30.26 IVA incluido cada semana. Aplica 11% en Cd. Fronterizas. Este cobro semanal se da 5 créditos para descargar contenido del Club accesibles a costo por navegación en función al plan contratado con cada operador. Para cancelar el servicio, envía BAJA a la 42222 o directamente en portal WAP. El usuario debe asegurar tener un equipo compatible con el servicio y contenido solicitado. Atención a Clientes: D.F. 5340 2222, Interior 01800 700 3333 gratuitamente desde un teléfono fijo o con costo de llamada local desde teléfonos celulares, de lunes a viernes de 9:00 a 18:00. En el caso de cambio de compañía celular el servicio será cancelado. Verifica compatibilidad de tu equipo y Operadores Celulares compatibles en esmasmovil.com. El operador no se hace responsable del servicio. Responsable del servicio Comercio Mas S.A. de C.V.

PAUSA

Pikmin 3

Entérate de las nuevas especies de Pikmin que llegan directo a Wii U

© Capcom

► Disponible en eShop desde el 15 de agosto.

Ducktales Remastered

El clásico de NES cobra nuevos bríos para Wii U. La misma gran diversión y reto, pero reimaginado en Alta Definición para que luzca impresionante.

Shin Megami Tensei IV

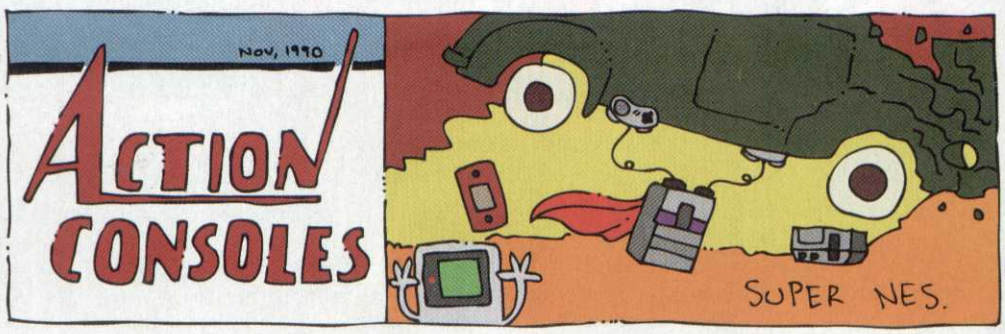
Enfrenta la vida de un guerrero samurái

Los demonios han invadido Mikado, así que se requiere de una estrategia especial para contrarrestar su ataque. Tú tomarás el papel de un joven de 18 años quien forma parte del grupo samurái antidemonios. ¿Estás listo para el reto?

Play Action Pack

Controles para el Wii

Aquí una nueva recomendación de nuestros amigos de dreamGear. Para esta ocasión, tenemos estos controles totalmente compatibles con el Wii, tienen fundas de silicón y lucen muy cool. ¡Búscalos!



TURRILANDIA

Nueva temporada
el Chavo®
¡Ahora los miércoles!
3:30 de la tarde
5*
CANAL CINCO

¿QUÉ ES LO QUE VES?

a) La guitarra Manson
de Matt Bellamy
b) Los audífonos de
Deadmau5
c) Los cuernitos de
#QueremosRock!

TU ADICCIÓN ES LA MÚSICA

Revista TELEHIT

• 2013 •